Manual de Aventuras do

Cebolinha

© 2001 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

MAURICIO DE SOUSA EDITORA

EDITORA GLOBO

Material com direitos autorais

Back Old
Mônica

Manual de Aventuras do Cebolinha

Mauricio de Sousa nasceu em 27 de outubro de 1935, numa família de poetas e contadores de história em Santa Isabel, no interior de São Paulo.

Ainda criança, mudou-se para Mogi das Cruzes, onde descobriu sua paixão pelo desenho e começou a criar os primeiros personagens. Com 19 anos, foi para São Paulo tentar trabalhar como ilustrador na *Folha da Manhã* (hoje *Folha de São Paulo*). Tudo o que conseguiu foi uma vaga de repórter policial.

Em 1959, publicou sua primeira tira diária, com as aventuras do garoto Franjinha e do seu cãozinho Bidu. As tiras de Mauricio de Sousa espalharam-se por jornais de todo o país, levando-o a montar um estúdio que hoje dá vida a mais de 150 personagens.

Em 1970, foi lançada a revista *Mônica* e, em 1971, o seu criador recebeu o mais importante prêmio do mundo dos quadrinhos, o troféu Yellow Kid, em Lucca, na Itália. Seguindo o sucesso da *Mônica*, outros personagens também ganharam suas próprias revistas. Dos quadrinhos, eles foram para o teatro, o cinema, a televisão, a internet, parques temáticos e, agora, para uma exposição de arte.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Sousa, Mauricio de, 1935-
Manual de aventuras do Cebolinha / Mauricio de Sousa. -- São Paulo : Globo, 2003. --
(Coleção de manuais da Turma da Mônica)

ISBN 85-250-3298-0

1. Atividades criativas. 2. Literatura infanto-juvenil. I. Título. II. Série.

00-3185 CDD-028.5

Índices para catálogo sistemático:
1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infanto-juvenil 028.5

2ª edição - 8ª impressão

EDITORA GLOBO S.A.
Av. Jaguaré, 1.485, CEP 05346-902, São Paulo, SP, Brasil
Tel.: (11) 3767-7000
www.editoraglobo.com.br

Material com direitos autorais

Oi, leitor!

Acho que você vai **adolar** *o meu manual. Ele está cheio de novidades* **pla** *quem gosta de* **aventulas** *como eu. Tem* **histólias** *de* **pilatas**, *detetives, cowboys,* **exploladoles** *e espiões. Mais um montão de* **blincadeilas**, *músicas e coisas* **pla** *gente fazer. Ficou muito legal e sabe por quê?* **Polque** *eu sou o maior* **aventuleilo** *do* **bailo**, **semple** *com um plano infalível na cabeça. Ei! Falando nisso, você não quer* **palticipar** *de um plano que eu acabei de bolar?*

Material com direitos autorais

Back Old
Mônica

Capítulo 1

PIRATAS

Material com direitos autorais

Piratas e

Feios, sujos e malvados. Esta é a idéia que fazemos dos piratas. Mas logo imaginamos um mundo de aventuras: navios misteriosos, lutas em alto-mar, espadas entre os dentes, capitães praguejando no convés e, lá no alto, a bandeira negra no mastro.

Material com direitos autorais

Corsários

Material com direitos autorais

Entre fantasia e realidade, o que sabemos é que os piratas existiram mesmo e se tornaram numerosos depois de Colombo descobrir a América. É que os bandidos do mar passaram a cobiçar os navios carregados de ouro, prata e pedras preciosas que iam para a Espanha, França e Inglaterra. Esta época ficou conhecida como a Idade de Ouro da Pirataria.

Uma coisa são os piratas, homens sem lei que saqueavam embarcações por sua própria conta e risco, às vezes em busca de

Material com direitos autorais

tesouros, às vezes só para conseguir comida. Outra coisa são os corsários, que pirateavam também, mas a serviço de um rei. Atacavam geralmente os navios dos países inimigos. Depois, dividiam o saque com o rei, que sempre ficava com a maior parte. Mesmo assim, muitos corsários se deram bem. Uns eram recebidos como heróis, outros viraram nobres.

Ainda hoje existem piratas. São tão malvados como os seus antepassados e não dão sossego para os barcos que navegam pelo mar do sul da China.

Quer Virar Pirata?

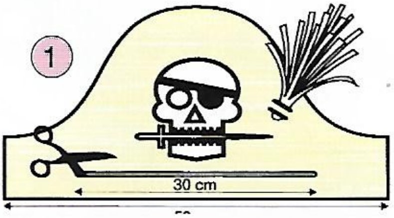
É muito simples fazer uma fantasia de pirata. Comece pelo chapéu e o tapa-olho. Se quiser, amarre um lenço colorido na cabeça por baixo do chapéu. Não esqueça de acessórios como um brinco de argola e anéis. Complete a fantasia usando camiseta listrada e bermuda larga, desfiada na barra. O *jeans* velho, que você rasgou naquele tombo de *skate*, vai servir direitinho para isto. Por fim, basta fazer cara de mau e você será um verdadeiro pirata.

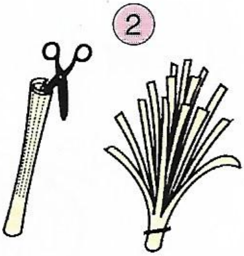
Material com direitos autorais

Chapéu

Copie o molde no papel cartão e recorte-o (desenho 1). Faça uma abertura de 30 cm para encaixar a cabeça e outra de 3 cm para o penacho. Recorte um quadrado de 15 cm x 15 cm no papel de seda para fazer o penacho. Enrole-o e corte-o (desenho 2). Recorte uma caveira no papel laminado e cole-a no chapéu.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 folha de papel cartão preta
- papel laminado prateado
- papel de seda vermelho
- cola



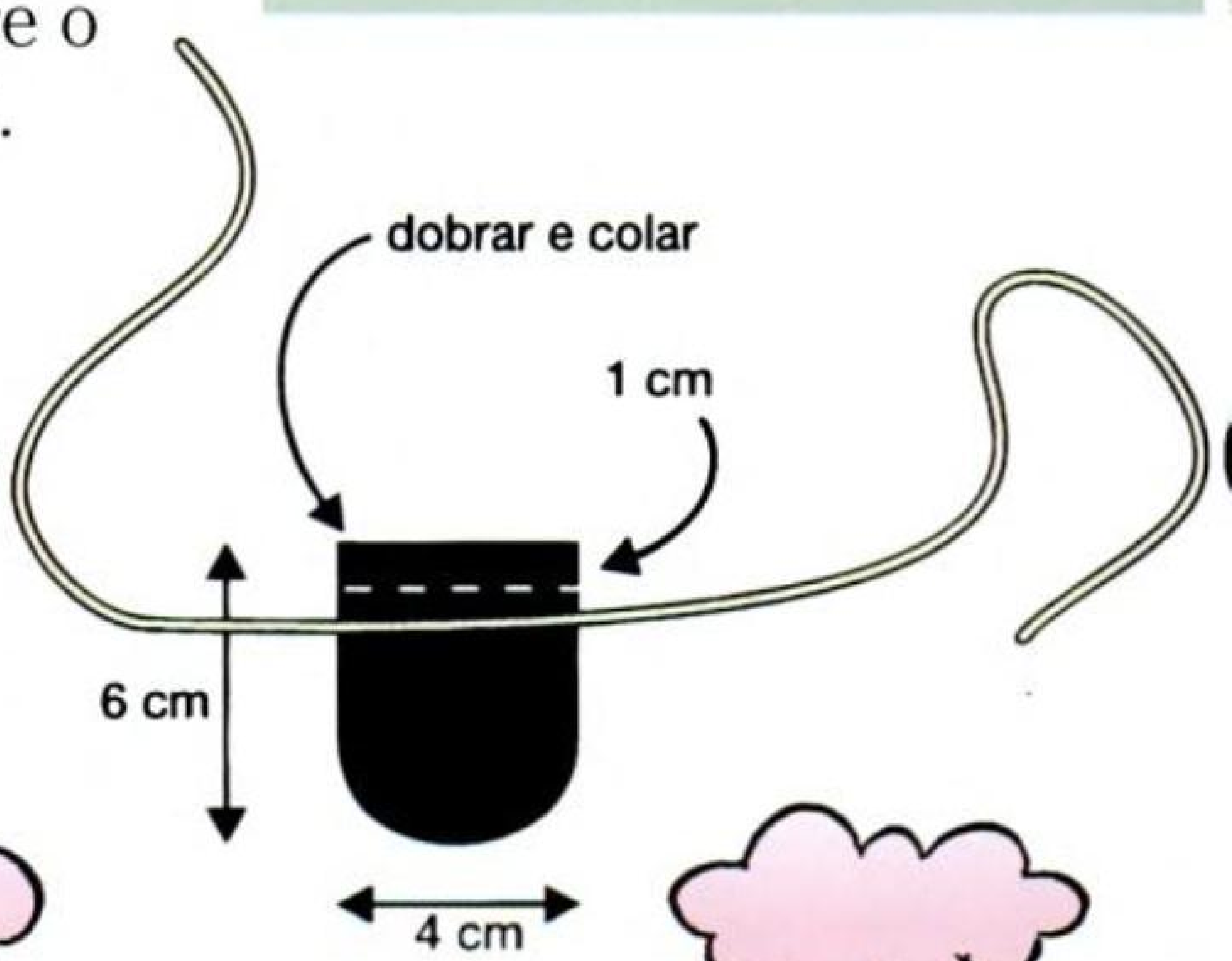


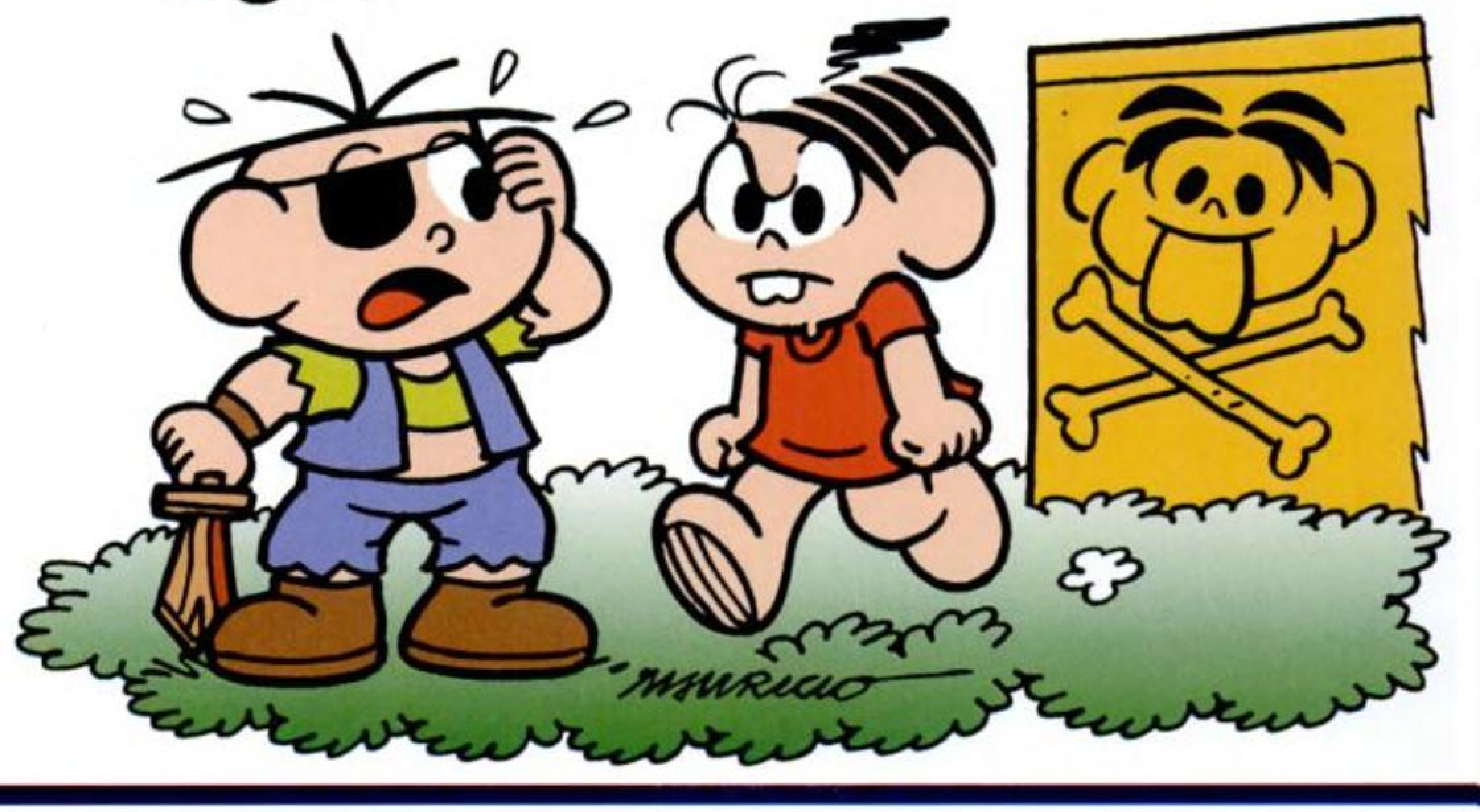
Tapa-Olho

Para fazer o tapa-olho, copie o molde no papel cartão e recorte-o. Depois, dobre-o no lugar indicado e cole-o sobre o barbante (desenho 1).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- papel cartão preto
- 60 cm de barbante
- cola

1





Material com direitos autorais

Assim Viviam os Piratas...

O mundo dos piratas não era só de aventuras, saques e farras! Quem embarcasse nessa tinha que enfrentar uma dura rotina, capaz de fazer qualquer vilão chorar.

Material com direitos autorais

A tripulação de um navio pirata era feita de desempregados, bandidos e desertores. O visual e os modos desses homens eram os piores possíveis: além de sujos e grosseiros, abusavam do rum para agüentar a falta de conforto, a fome e as tarefas a bordo do navio. Muitos nunca viram uma escova de dentes pela frente e, quando um dente doía, preferiam arrancá-lo e atirá-lo no oceano. Com uma vida tão pouco saudável, os ladrões estavam sempre sujeitos a várias doenças. E quando

Material com direitos autorais

alguém adoecia... coitadinho! Sem médico, remédios ou uma mãe boazinha para fazer uma sopa gostosa, o pobre pirata acabava batendo as botas e era "enterrado" no mar mesmo.

Atacar!

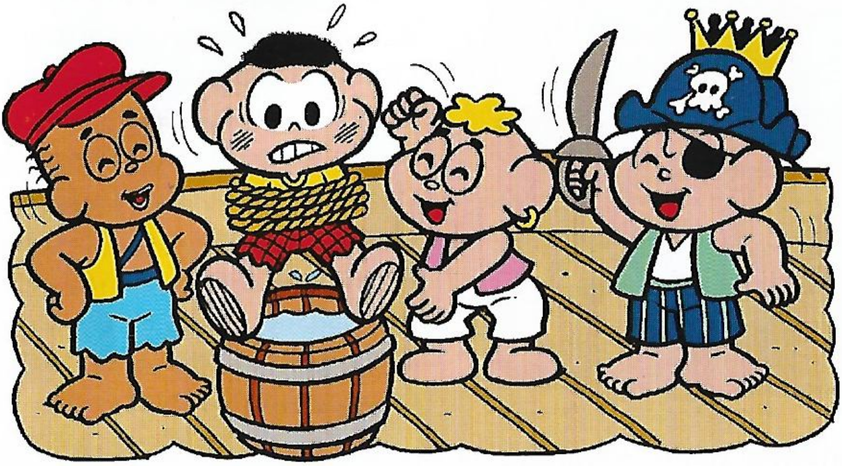
O sufoco era maior quando o navio estava superlotado. Às vezes, num pequeno barco se espremiam 150 marmanjos, que não conseguiam deitar e nem sentar durante a viagem por falta de espaço. Os homens costumavam formar duplas para aumentar as suas chances de sobrevivência. Dividiam tudo meio a meio e davam a maior força um ao outro quando tinham algum trabalho chato para fazer, como por exemplo lavar o convés. Se precisasse, arriscavam a própria vida para salvar um companheiro de viagem.

A abordagem a outro navio podia ser perigosa, mas era quando os piratas mais se divertiam. Os danados tinham vários truques para pegar os navegantes de surpresa. Um deles era se disfarçar de mocinhas em apuros e, quando o navio mercante se aproximava para socorrê-los... tcham!... caíam matando.

Dia de Festa

Havia ocasiões em que eles bagunçavam

Material com direitos autorais



para valer. Sempre que o navio atravessava a linha do Equador (uma linha que só existe na nossa imaginação e separa o hemisfério sul da Terra do hemisfério norte), rolava a maior festança. Piratas mais velhos adoravam aprontar com quem nunca tinha navegado por ali. Nessas ocasiões, um engraçadinho se fantasiava de rei e dava ordens ao calouro. O jovem pirata tinha que passear por uma tábua que ficava suspensa na proa e era mergulhada várias vezes no mar. Também brincavam de afundar o novato dentro de um barril cheio d'água. Depois, tudo terminava em muito rum.

Esbanjadores

Os larápios mal juntavam um dinheirinho e já iam torrando tudo com

bebida. Ficaram famosas as histórias de alguns esbanjadores que se escondiam na ilha de Tortuga. Dizem que, certo dia, um velho lobo-do-mar arrastou um tonel de vinho para o meio da rua e, armado com uma pistola, obrigava a todos que passassem por ali a beber um trago com ele. Outro pirata, sentou-se num barril de rum e jurou não levantar até esvaziá-lo.

Todo pirata subia num navio pela primeira vez certo de que rapidinho ia se encher de grana. À noite, sonhava com galeões carregados de ouro, rum de primeira qualidade, casacos dourados, chapelões e... logo caíam da cama. É que, na verdade, foram bem poucos os que conseguiram enterrar um tesouro.

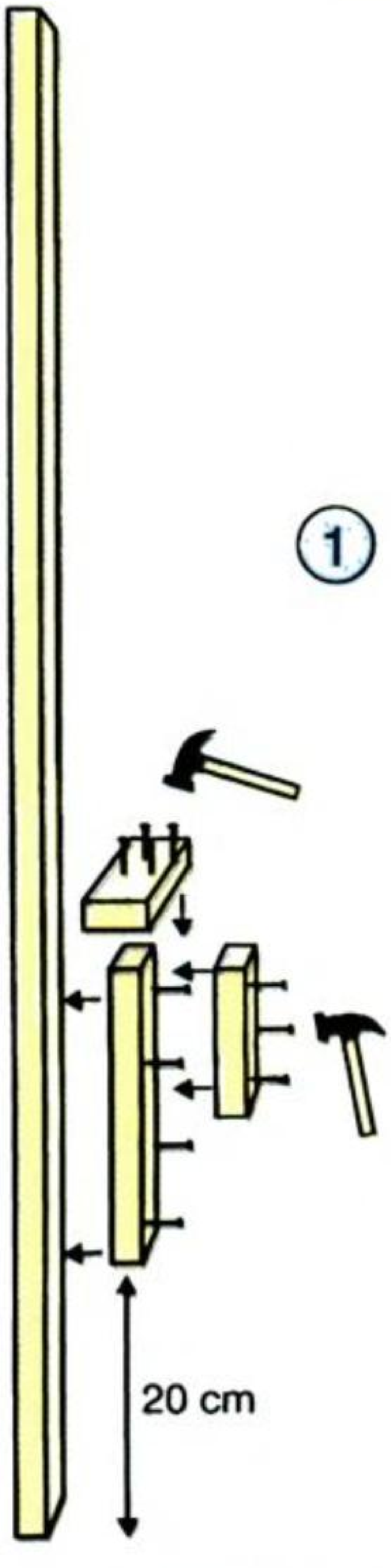
Material com direitos autorais

Pirata da Perna de Pau

Pregue as ripas de 30 cm nas ripas maiores, a 20 cm das pontas. Sobre elas, pregue as ripas de 20 cm. Por último, fixe na horizontal as ripas de 15 cm (desenho 1). Pinte as pernas de pau. Agora, bom passeio!

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 ripas de 1, 70 m
- 2 ripas de 30 cm
- 2 ripas de 20 cm
- 2 ripas de 15 cm
- pregos
- tinta



Material com direitos autorais

A Balada do Capitão Kidd

Alguns piratas ficaram tão famosos que logo apareceram canções contando suas façanhas. Aqui, alguns versos dedicados ao terrível Capitão Kidd.

Material com direitos autorais

Meu nome era William Kidd, quando eu navegava,
Quando eu navegava,
Meu nome era William Kidd.
A Lei de Deus proibi
E malvadamente agi, quando eu navegava.

Eu levava uma Bíblia, quando eu navegava,
Quando eu navegava,
Levava uma Bíblia.
Assim severamente meu pai ordenou,
Mas eu a enterrei na areia,
Quando eu navegava.

Eu espreitava os navios da França, quando eu navegava,
Quando eu navegava,
Espreitava os navios da França.
Quando eles se aproximavam,
Eu os capturava,
Quando eu navegava.

Eu tinha noventa barras de ouro, quando eu navegava,
Quando eu navegava,
Tinha noventa barras de ouro,
Muitos dólares
E riquezas sem par,
Quando eu navegava.

Material com direitos autorais

Piratas Famosos

Bartholomew Roberts

Roberts tinha um visual extravagante. Gostava de vestir um casaco vermelho estampado com flores de ouro e sempre levava uma cruz de diamantes no pescoço. Apesar da fama de malvado, ele fazia sua tripulação ir cedo para a cama, lia a bíblia para os marujos aos domingos e, em vez de rum, só tomava chá. Roberts foi capitão dos barcos *Fortuna*, *Fortuna Real* e *Boa Fortuna*. Mas dizem que saqueou mais de 400 navios.

Material com direitos autorais

Barba-Negra

Foi um dos piratas mais terríveis da história. Barba-Negra abordava os navios aos berros e com os olhos bem arregalados. Para amedrontar ainda mais as vítimas, acendia no meio da barba algo que produzia fumaça. Na verdade, ele nem precisava se esforçar tanto para ser assustador, porque seu visual já era horroroso: além da barba enorme, não cortava os cabelos e tinha mãos peludas.

Barba-Negra nasceu na Inglaterra e seu verdadeiro nome era Edward Teach. Morreu em 1718, depois de uma dura luta com o Tenente Maynard, da marinha britânica. Conta a lenda que sua bebida predileta era uma mistura de rum e pólvora e que, nas batalhas, carregava seis pistolas de uma só vez. Dizem também que tinha um valioso tesouro enterrado, do qual ninguém jamais encontrou uma moedinha...

Sir Francis Drake

Este corsário inglês era protegido da rainha Elizabeth I. Estava sempre de olho nos galeões e portos espanhóis. Chegou a atacar a própria Espanha, destruindo centenas de navios e mandando por água abaixo os planos do rei Felipe II de conquistar a Inglaterra.

Em 1577, Drake iniciou uma expedição para dar a volta ao mundo. Durante a viagem, ia saqueando os galeões que cruzavam seu caminho. De volta à Inglaterra, em 1580, foi recebido com honras e nomeado cavaleiro.

Drake ficava louco da vida quando era chamado de pirata. Para ele, piratas eram homens sem lei e nem rei, enquanto que ele... era um cavaleiro! Quando morreu, foi "enterrado" no mar com sua armadura de ouro e sua lendária espada.

Material com direitos autorais

Barba-Ruiva

Khizr era o verdadeiro nome deste pirata grego. Começou a vida de pilhagens ao lado do irmão Arúj. O sonho deles era dominar a África. Estavam quase conseguindo quando Arúj foi morto pelos espanhóis. Com medo de perder o que já havia conquistado, Barba-Ruiva ofereceu sua fidelidade ao sultão do Império Turco que, em troca, mandou-lhe reforços. Foi assim que ele conquistou a cidade de Argel, onde fundou uma grande fortaleza pirata. Por causa de feitos como este, acabou almirante da frota turca.

Capitão Kidd

O escocês William Kidd, mais conhecido como Capitão Kidd, foi um dos piratas mais famosos da sua época e, hoje, também da literatura. Durante um tempo, foi corsário da Inglaterra. Depois, com seu navio *Galera Aventureira*, começou a carreira de pirata. Um dia recusou-se a atacar um navio holandês. Isso quase levou sua tripulação a um motim. Num acesso de fúria, Kidd matou seu chefe de artilharia, William Moore. Adquiriu outro navio, o *Antonio*, mas acusado de pirataria e pelo assassinato de Moore, Kidd acabou enforcado em Londres. Parte do seu tesouro foi encontrado em Long Island, península da cidade de Nova York, nos Estados Unidos. Tudo o que havia dentro do *Antonio* foi doado aos pobres. Kidd virou uma lenda. E o restante de seu tesouro foi procurado em vão por muitos séculos.

Material com direitos autorais

Bandeiras Piratas

Todo navio pirata tinha uma bandeira negra no mastro. A mais famosa é aquela com uma caveira e dois ossos cruzados, que ganhou o apelido de *Jolly Roger*. Ela tremulou pela primeira vez em 1700, no navio do francês *Emmanuel Wynne*.

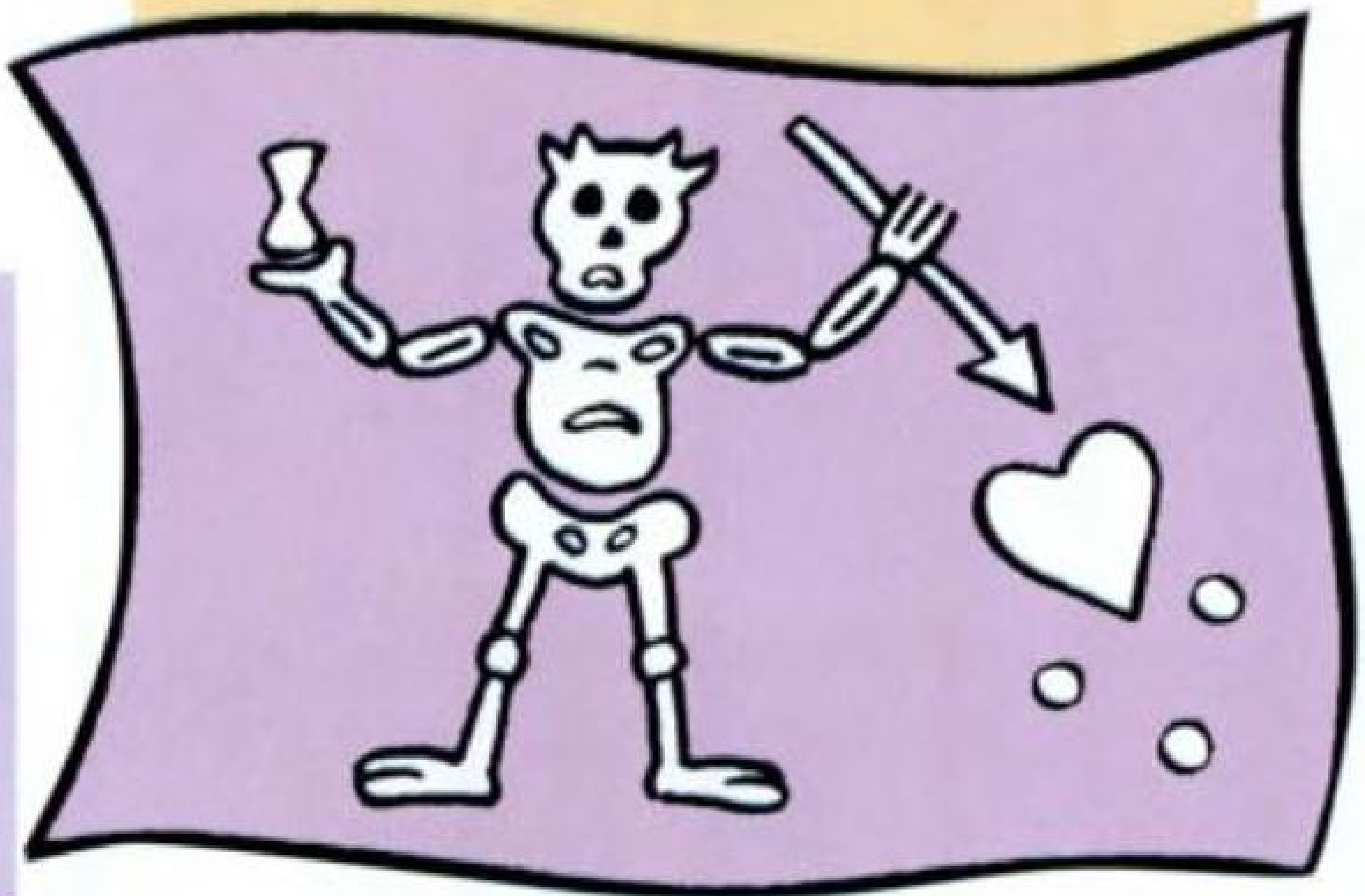
Muito espertinhos, os piratas trocavam a bandeira negra por uma outra sempre que avistavam um navio mercante. Quando chegavam pertinho, içavam a caveira e atacavam.

Se a tripulação ficava doente, por causa de uma intoxicação ou epidemia, em vez da negra, eles usavam uma bandeira amarela.

Material com direitos autorais

Alguns piratas criaram suas próprias bandeiras, como estas:

Barba-Negra



Christopher Condent

Christopher Moody

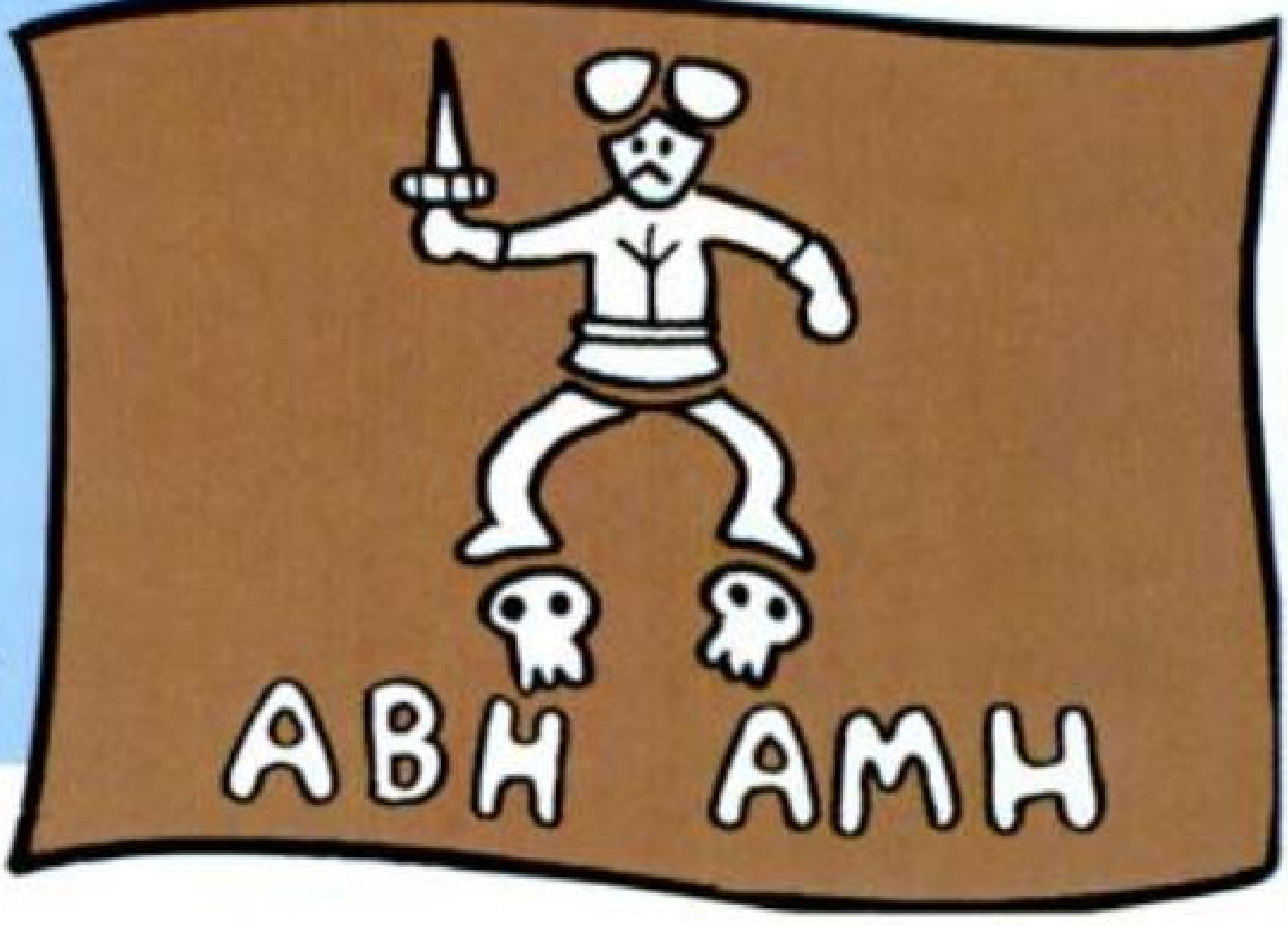
John Rackham,

também conhecido por Calico Jack.

Material com direitos autorais

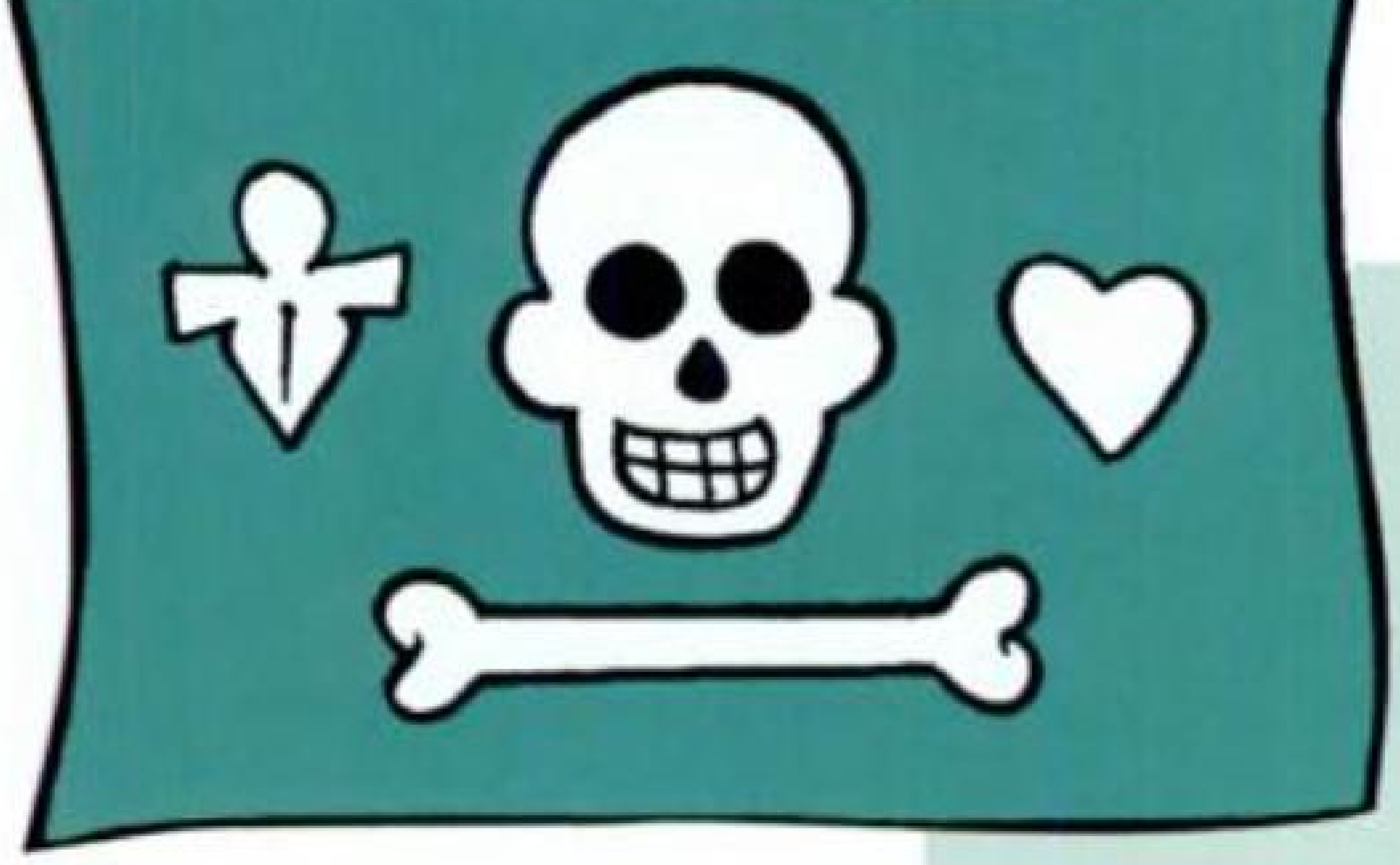
Bartholomew Roberts

As siglas na bandeira de Bartholomew Roberts significavam "a cabeça de um martiniquenho" e "a cabeça de um barbadense".



Jean Thomas Dulaien

Thomas Tow



Stede Bonnet

Material com direitos autorais

Faça uma

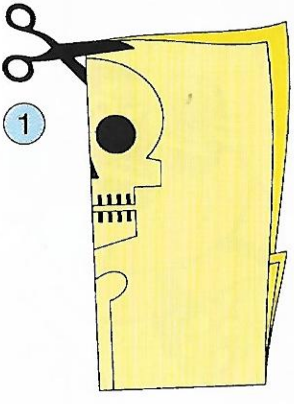
Que tal fazer uma *Jolly Roger* para decorar o quarto ou aterrorizar os inimigos?

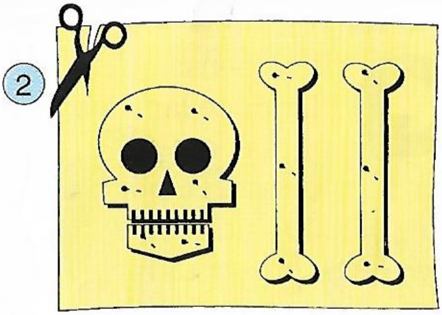
Para fazer o molde da caveira e dos ossos dobre a folha de seda (desenho 1). Desenhe meia caveira bem na dobra do papel e, abaixo, metade de um osso. Recorte. Fixe os moldes no tecido branco com alfinete e recorte a caveira e dois ossos (desenho 2).

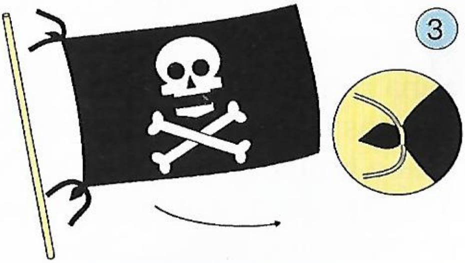
Jolly Roger

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- papel de seda
- tecido preto, de 70 cm x 50 cm
- tecido branco, de 45 cm x 35 cm
- cola para tecido
- barbante
- 1 vara







Cole a caveira no meio do tecido preto e os dois ossos abaixo dela.

Amarre a bandeira no mastro (desenho 3).

Esconderijos Piratas

Quem pensa que o "lar doce lar" dos piratas era o mar, engana-se. Depois do trabalho, tudo o que eles queriam era um lugar bem escondidinho para descansar, reabastecer o navio e gastar a grana roubada. Assim, algumas ilhas no mar do Caribe acabaram virando uma espécie de colônia de férias pirata.

Material com direitos autorais

As ilhas Hispaniola (hoje São Domingos e Haiti), Jamaica, Tortuga e Vaca eram conhecidas como "terra de piratas".

A ilha Tortuga, ou Tartaruga, ganhou esse nome porque seu formato lembra o casco desses bichos. Lá viviam bucaneiros de vários países, que formaram uma espécie de irmandade chamada Fraternidade da Costa. Quem quisesse se juntar a eles tinha que ser durão e obedecer às regras da turma.

Material com direitos autorais

Menu de Pirata

Mais do que coragem, quem quisesse ser pirata tinha que ter estômago de avestruz para engolir a gororoba servida em alto-mar. Os mestres-cucas eram péssimos cozinheiros. Comer a bóia do navio podia ser tão perigoso quanto enfrentar uma tempestade.

Material com direitos autorais

Como naquela época ainda não existia *freezer*, a comida e a água estragavam muito rápido. Se o barco saísse da sua rota ou ficasse à deriva por alguns dias, os marujos acabavam a pão e água ou nem isso!

Os piratas conseguiam provisões nos povoados à beira-mar. Quando encontravam ovos de tartaruga e carne defumada lambiam os beiços de felicidade.

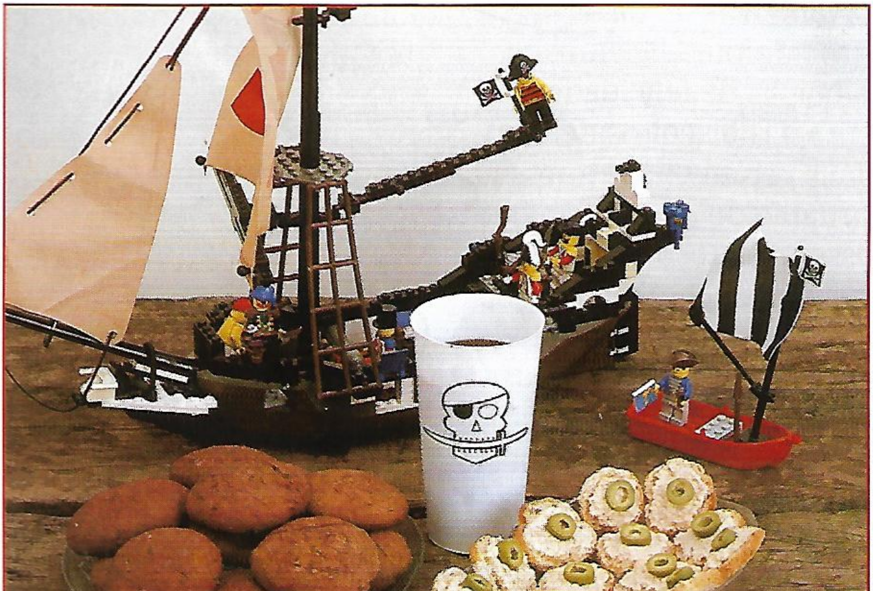
Os biscoitos de marinheiro eram obrigatórios no cardápio do navio. Não que fossem gostosos ou recheados com chocolate. É que, muitas vezes, eram a única coisa que sobrava para se comer no final de uma longa viagem. Guardados no porão do navio, os biscoitos ficavam duros feito pedra e cheios de uns bichinhos que ziguezagueavam dentro deles. Os piratas molhavam os biscoitos no rum para melhorar o seu gosto ou, BLARGH!, tapavam o nariz e os mandavam goela abaixo de uma só vez.

De barriga vazia, os lobos-do-mar ficavam mal-humorados. Se cruzar com uma *Jolly Roger* no meio do oceano já era um grande azar, pior ainda era encontrar um bando de piratas com o estômago roncando de fome!

Material com direitos autorais

Banquete Pirata

Você mesmo pode preparar uma refeição pirata de dar água na boca. Experimente essas receitas, encontradas dentro do baú de um velho lobo-do-mar.



Biscoito de Marinheiro

Misture a margarina e o açúcar. Depois, junte os outros ingredientes. Faça bolinhas achatadas e coloque-as numa assadeira.

Peça para um adulto pôr a assadeira no forno e deixe assar por 20 minutos.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 xícara de margarina
- 4 colheres de açúcar
- 1 xícara e meia de farinha de trigo
- 2 colheres de maisena
- 3 colheres de chocolate em pó

Patê Barba-Negra

Peça para um adulto abrir a lata de atum. Escorra o óleo e ponha o atum num prato. Misture as azeitonas sem os caroços e a maionese. Sirva com torradas.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 lata de atum
- 1 colher de maionese
- 1 xícara e meia de azeitonas

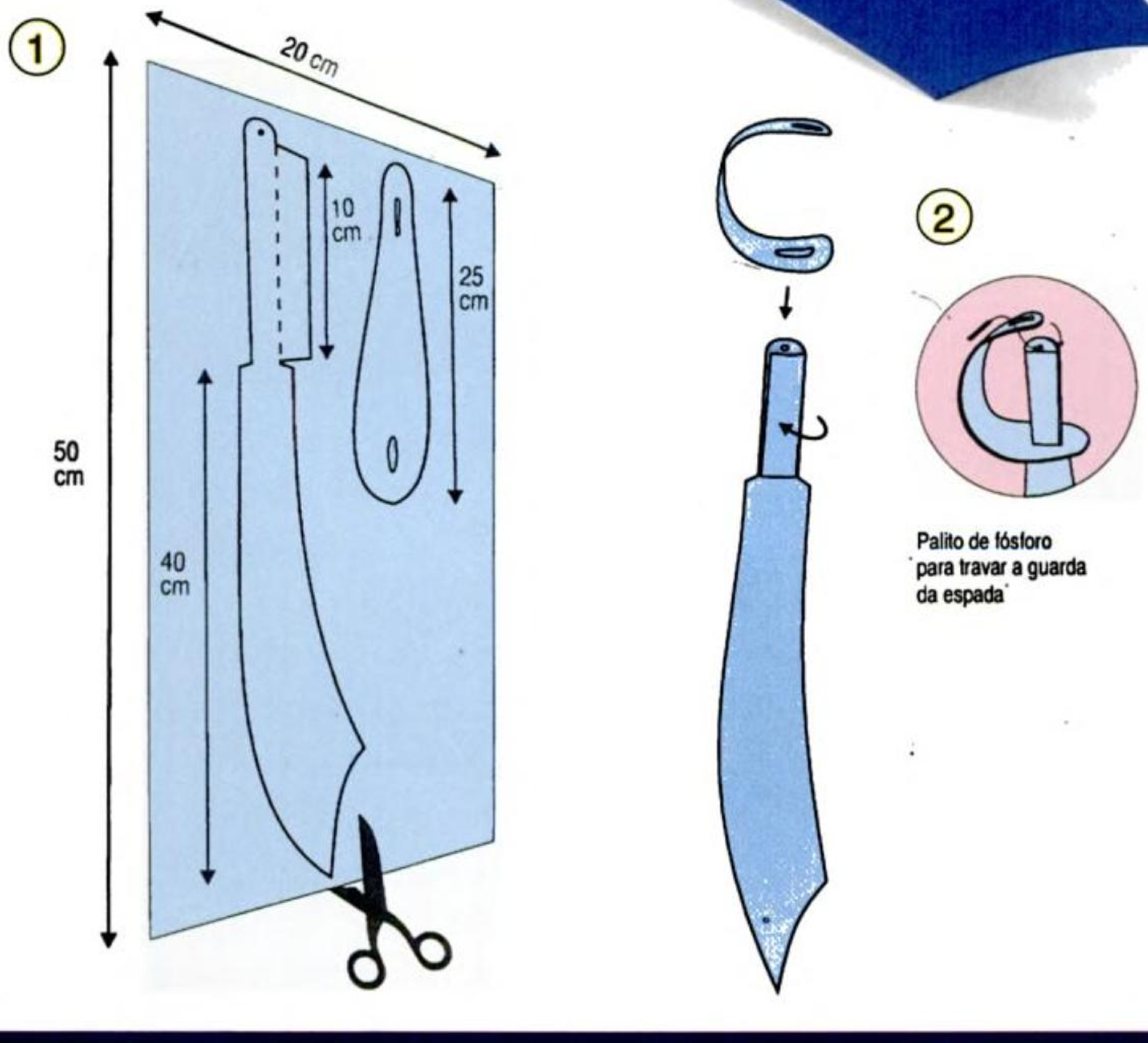
Material com direitos autorais

Espada

Recorte o molde da espada no papelão seguindo as medidas (desenho 1). Pinte.

Dobre a aba do cabo da espada e cole. Encaixe a alça no cabo e prenda com um palito de fósforo (desenho 2). Agora, ATACAAAR!

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 folha de papelão
- 1 palito de fósforo
- tinta guache



Palito de fósforo para travar a guarda da espada

Material com direitos autorais

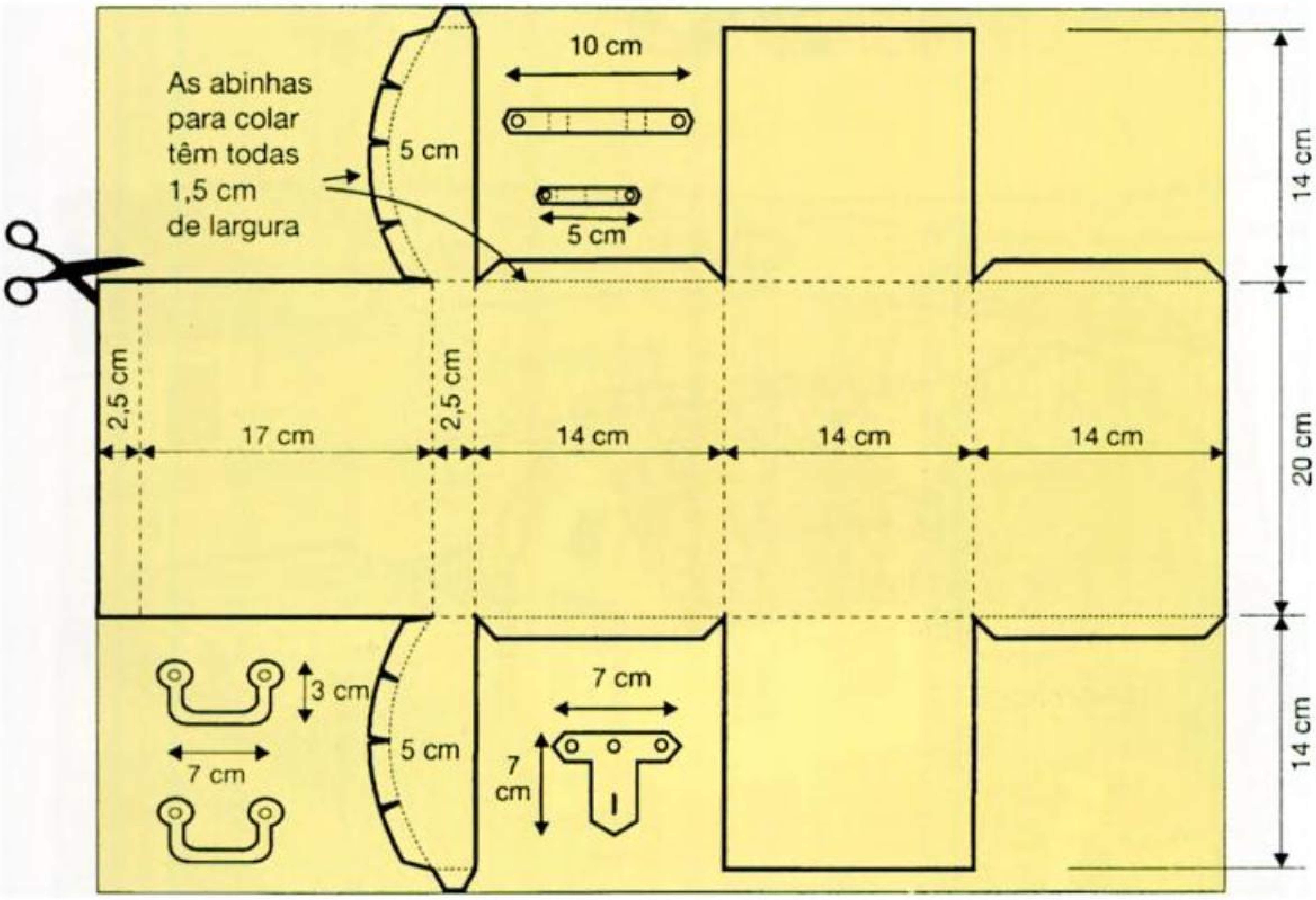
Arca do Tesouro

Copie o molde da arca, das alças e do fecho na folha de papel cartão seguindo as medidas (desenho 1). Recorte-os e pinte-os. Dobre o molde da arca nas linhas pontilhadas e cole as abas. Monte o fecho (desenho 2). Por último, cole as alças e o fecho na arca (desenho 3).

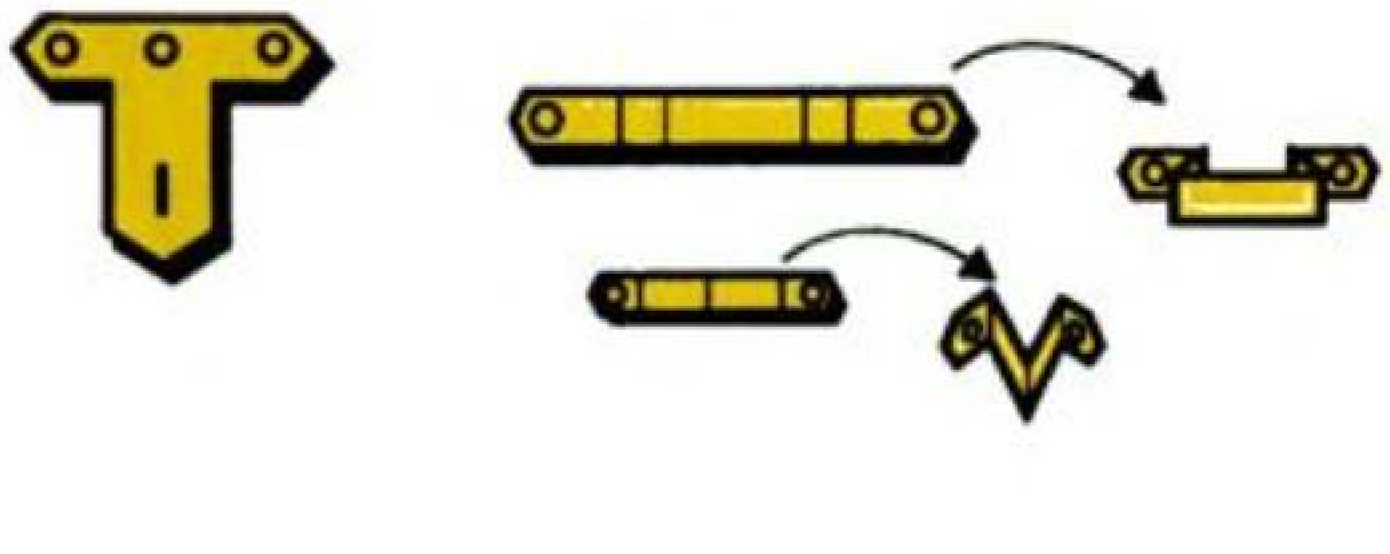
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 folha de papel cartão
- tinta guache
- cola

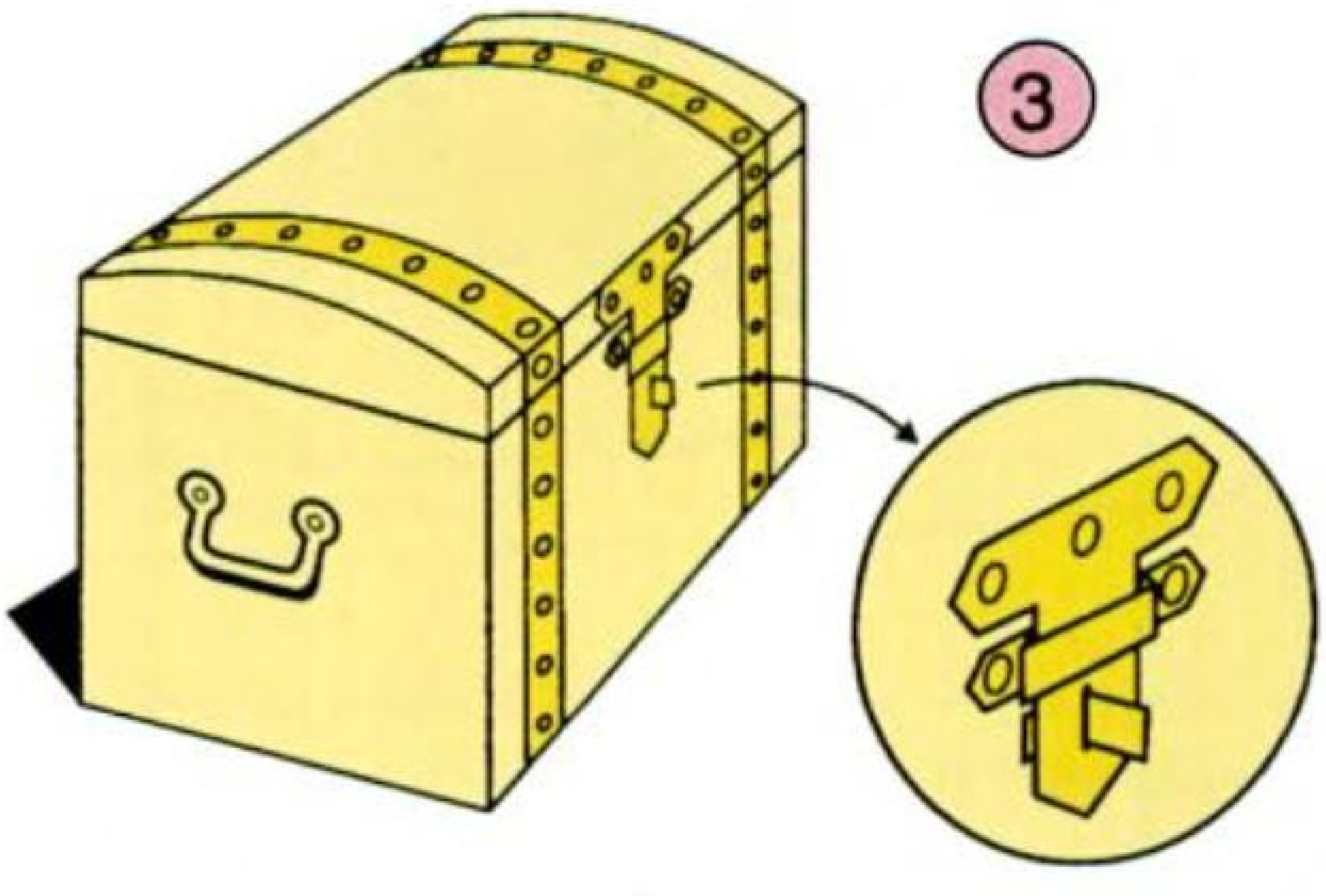
1



2

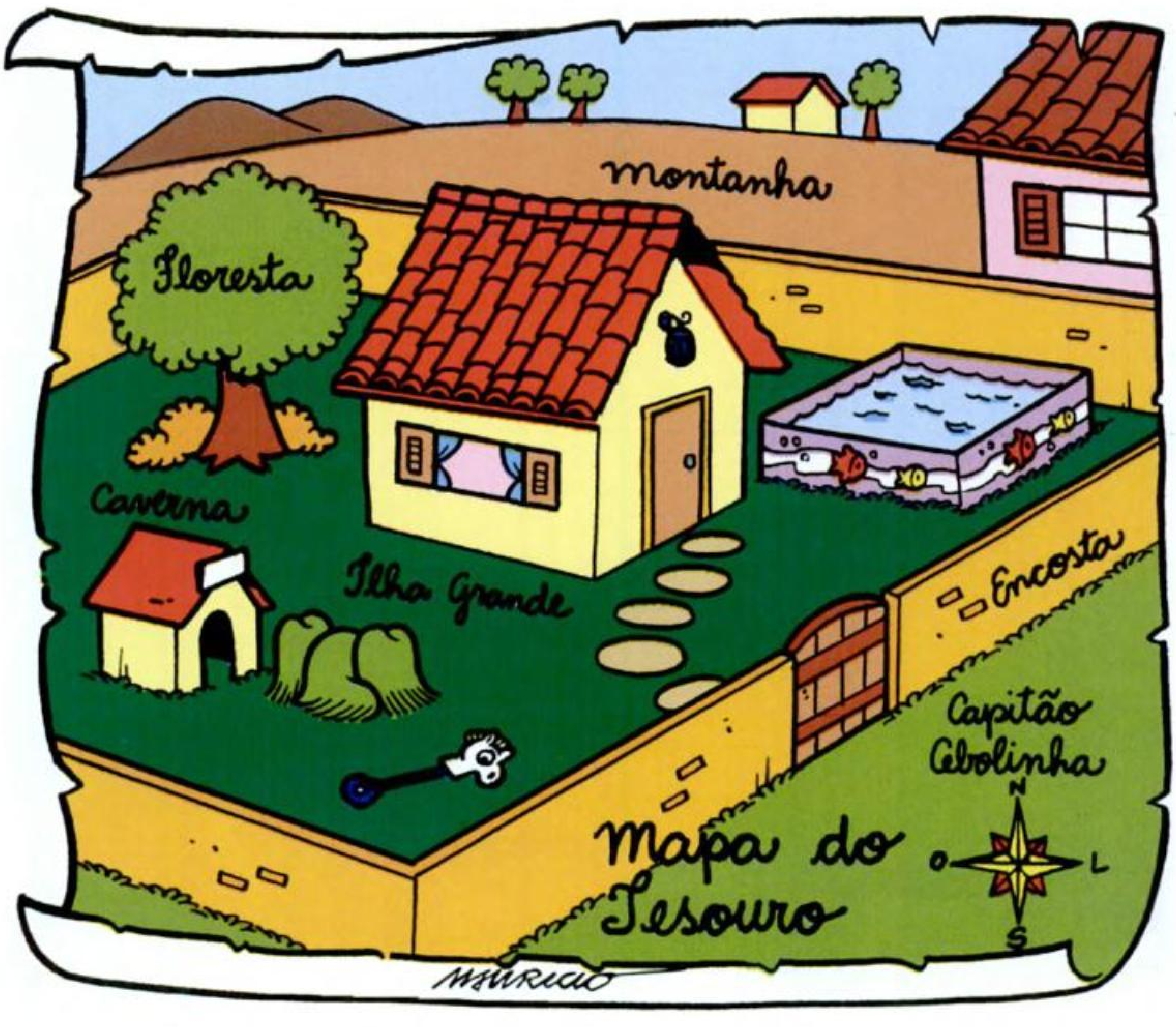


3



Material com direitos autorais

Caça ao Tesouro



Se você quer o seu mapa com cara de velho, use um papel bem fininho e recorte as bordas com a mão. Depois, deixe-o de molho no chá-mate por alguns instantes e coloque-o para secar ao sol.

Material com direitos autorais

Você e seus amigos podem ser piratas na brincadeira *Caça ao Tesouro*.

Comecem tirando a sorte para ver quem vai ser o pirata. O escolhido guarda o tesouro sem que os outros jogadores vejam e então faz um mapa do lugar, assinalando com um xis o esconderijo.

Se o tesouro estiver dentro de casa, ele tem que desenhar os móveis, como cadeira, mesa, sofá. Se estiver no quintal, não pode esquecer árvores, vasos, brinquedos etc. Para a brincadeira ficar mais legal, o pirata dá nomes misteriosos a todas as coisas. Por exemplo, a piscina pode ser chamada de lago e a cama, de ninho de pássaro.

Quando o mapa estiver pronto, o pirata trata de escondê-lo também. Depois escreve várias pistas, coloca cada uma dentro de um envelope e as esconde em lugares diferentes. Uma pista deve levar a outra até chegar ao mapa. As mensagens podem ser enigmáticas como: "Procure embaixo daquele que marca as horas", ou seja, o relógio.

O pirata entrega uma cópia da primeira pista para cada jogador. Aí começa a corrida em busca do tesouro. Quando encontrar uma pista, o aventureiro deve ler a sua mensagem e deixá-la no mesmo lugar. Vence quem achar o tesouro primeiro.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- um tesouro (chocolates, balas, pirulitos etc.)
- lápis e canetas coloridas
- papel
- envelopes
- chá-mate

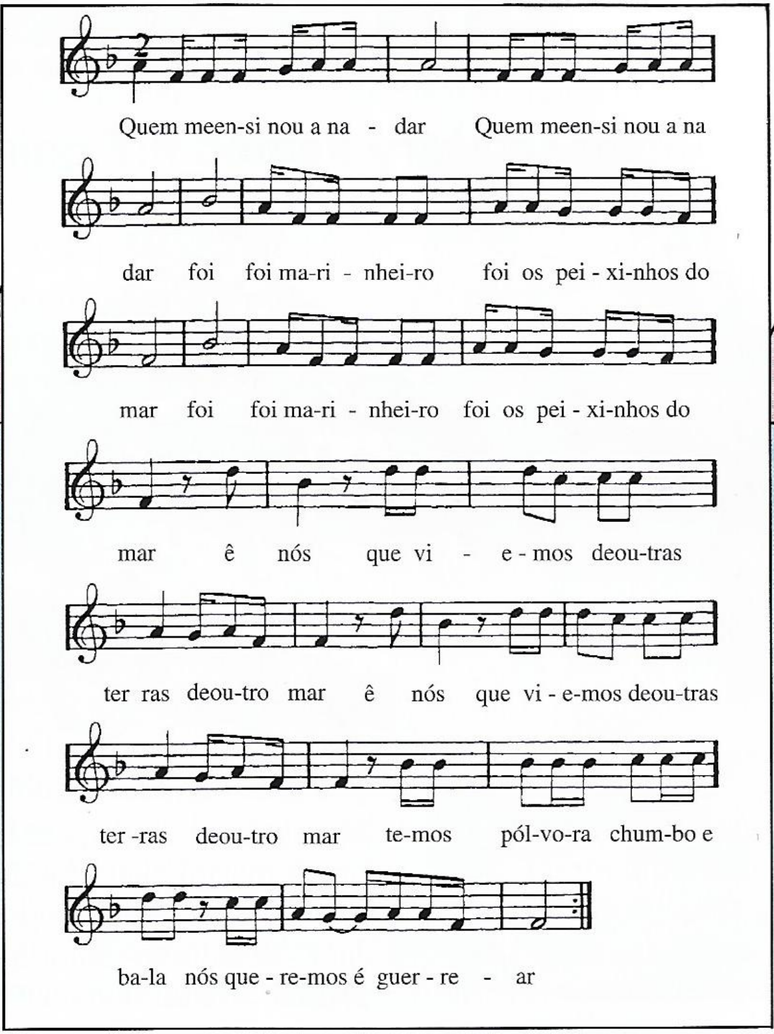
Material com direitos autorais

Peixinhos do Mar

Cantiga de Marujada
Adaptação: *Tavinho Moura*

Quem me ensinou a nadar
Foi, foi, marinheiro,
Foi os peixinhos do mar
Ê nós que viemos
De outras terras, de outro mar,
Temos pólvora, chumbo e bala
Nós queremos é guerrear

Material com direitos autorais



© 1982 - Três Pontas Edições Musicais Ltda./ Administrada por EMI Songs do Brasil Edições Musicais Ltda./ Adaptação Tavinho Moura

Mulheres

Anne Bonny e Mary Read

Anne e Mary namoravam o mesmo pirata: Calico Jack. Quando Anne conheceu Jack ficou tão apaixonada que foi viver com ele no mar, saqueando outros navios. Mary se alistou como homem num navio mercante e, dizem, era um bravo marinheiro. Um dia, seu barco foi atacado por Jack. Resultado: amor à primeira vista. Os três viveram felizes juntos até que foram capturados pela marinha inglesa.

Material com direitos autorais

Piratas

Ching Yih Saoa

Em 1807, essa chinesa ficou uma fera quando o imperador mandou dar um fim no seu marido, conhecido como “Rei dos Corsários”. Viúva, resolveu dar uma lição no imperador. Arregaçou as mangas e passou a comandar a frota do seu amado. Em apenas dois anos de pirataria, montou uma esquadra de 1.800 barcos e chefiou 70.000 piratas, homens e mulheres. Boa de briga, ela se meteu em dezenas de batalhas contra as forças do imperador e muitas vezes levou a melhor. A senhora Ching cruzou os mares durante dez anos e ficou mais famosa do que o marido. Ganhou o *carinhoso* apelido de “Flagelo do Mar Oriental”.

Moda Pirata

Os piratas pouco ligavam para as últimas tendências da moda. A maioria gostava de usar pouca roupa, de preferência simples, larga e confortável. Eles vestiam a camisa enfiada em calça de couro ou de tecido grosso. Na cintura, amarravam uma correia ou um pano vermelho vivo, onde penduravam as armas, como a pistola ou o punhal. Para se protegerem do sol, usavam chapéu ou um pano colorido enrolado na cabeça.

Sem lavanderia a bordo, os rapazes viviam encardidos de dar dó e,

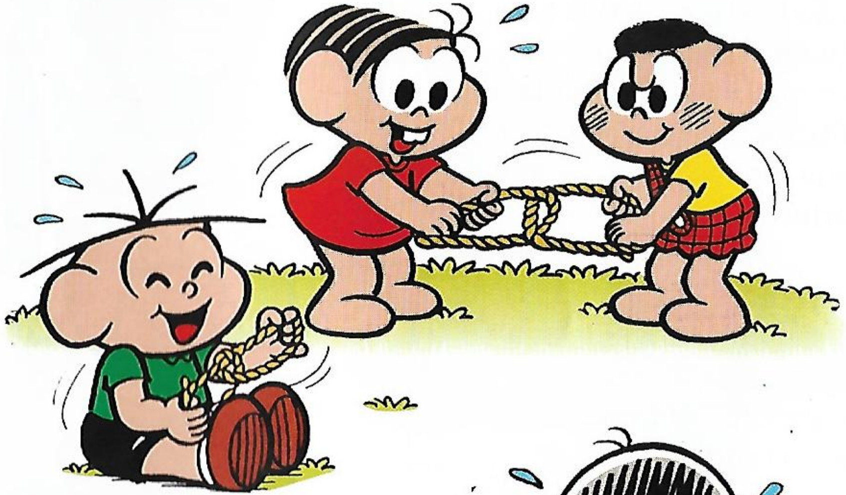
Material com direitos autorais

para ajudar, a água salgada logo destruía todo o seu guarda-roupa. Quando ficavam sem nenhuma muda para trocar, os piratas não tinham outra saída senão vestir as sedas e os veludos que tinham roubado e que não eram nada práticos para o trabalho no navio. Todos amavam anéis e brincos de ouro.

Os capitães preferiam se produzir um pouquinho mais, com chapéu de aba dura e casacão. Às vezes, um gancho ou um tapa-olho dava o toque final.

Já os corsários se emperiquitavam a valer! Como eram representantes do seu país e, em alguns casos, até nobres, achavam que deveriam usar roupas luxuosas e engomadas para mostrarem todo o seu *status*! Os ladrões oficiais do rei procuravam os melhores alfaiates, abusavam dos bordados, brilhos e rendas. O difícil era saber como conseguiam se mexer dentro de tanta roupa!

Nós de Marinheiro

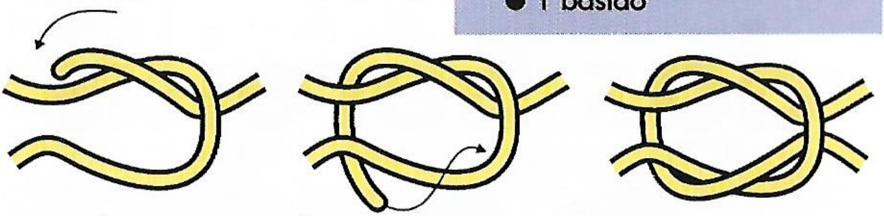


Os piratas faziam vários tipos de nós para amarrar as cordas do navio, prender prisioneiros e até atar o cordão do tapa-olho. Você quer aprender alguns dos nós usados em navegação?

Nó Direito

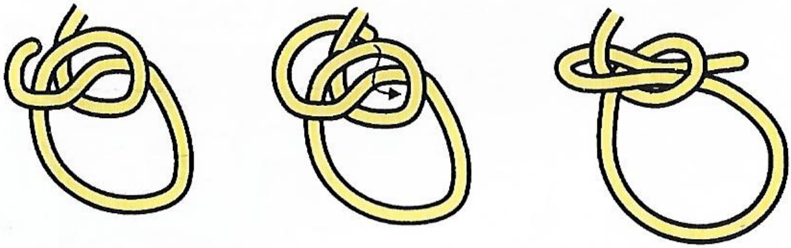
Une duas cordas.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 2 barbantes
- 1 bastão



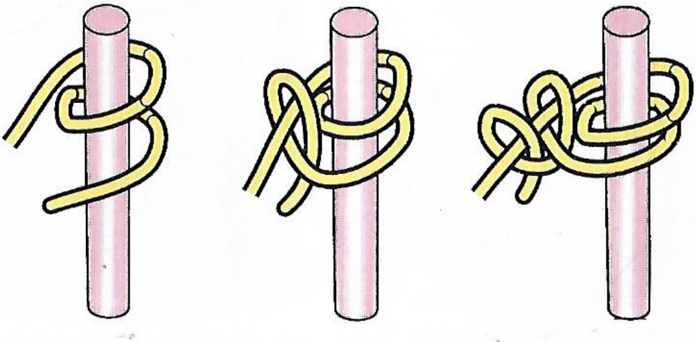
Nó de Pescador

Usado para fazer um laço.



Nó de Fateixa

Serve para amarrar a corda a um bastão, argola ou bóia.



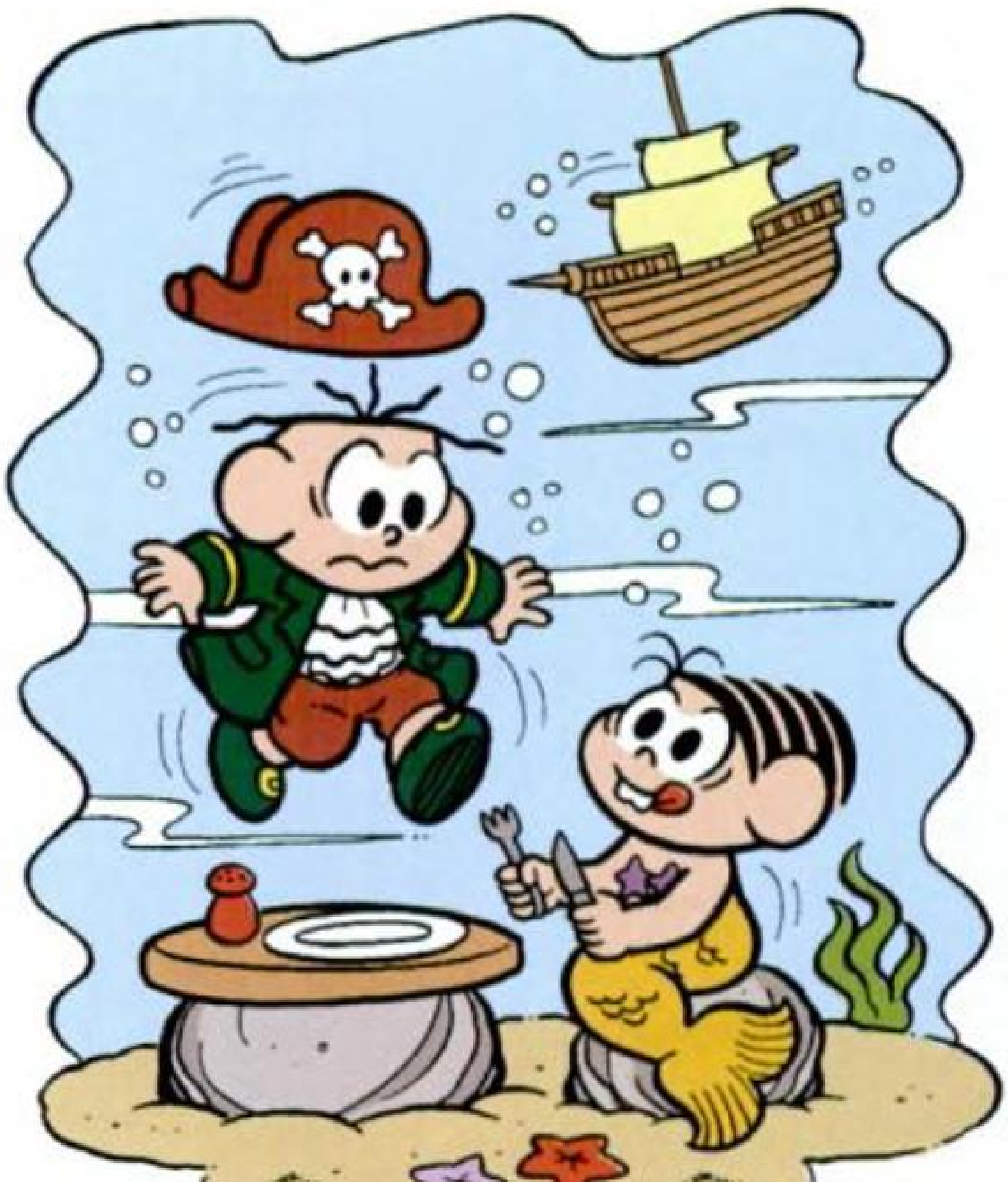
O Encanto das Sereias

Os piratas eram supersticiosos demais. Acreditavam que os mares tinham muitos mistérios e que nas suas profundezas moravam seres extraordinários. Mesmo barbados e com cara de maus, eles tremiam em suas pernas de pau só de pensar na possibilidade de toparem com uma sereia. Ou pior: com várias delas.

É que as sereias, metade mulher, metade peixe, cantavam superbem e enfeitiçavam com seu canto os navegantes desprevenidos. Podiam até enlouquecer um marinheiro de primeira viagem. Tudo isso só para fazer com que os navios batessem contra os rochedos. Aí, elas devoravam os náufragos.

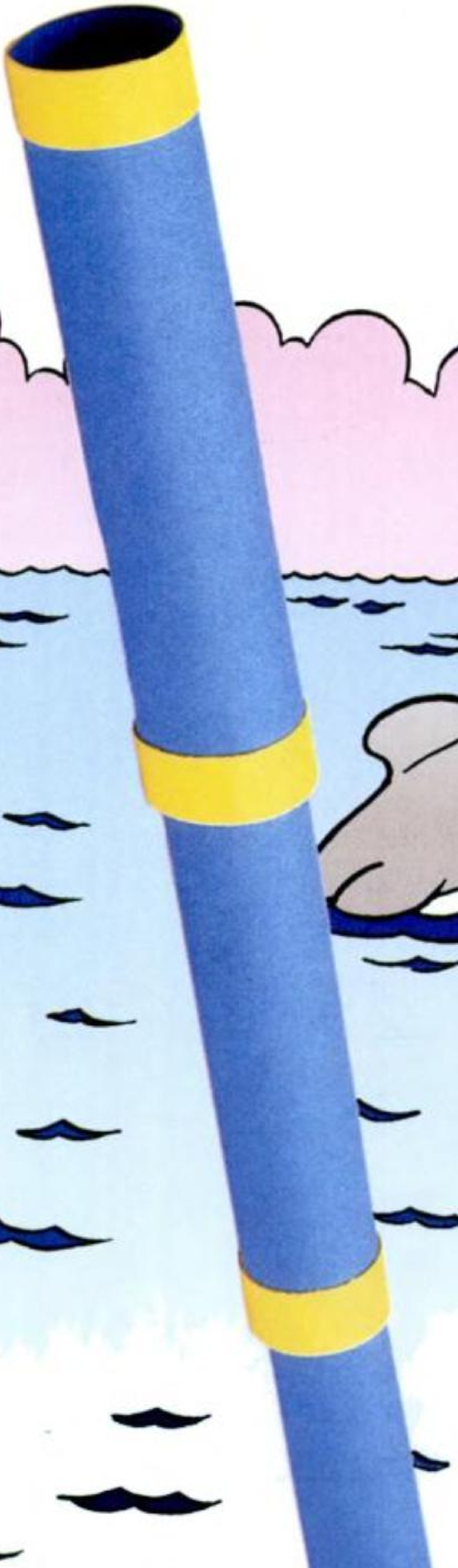
Uma das histórias de sereias mais conhecidas está no livro *Odisséia*, escrito por Homero. Nele, Ulisses tem que passar com seu barco pelo lugar onde elas moram. Aconselhada pela feiticeira Circe, a tripulação tapa os ouvidos com cera de abelha e Ulisses, que queria ouvir o canto delas, é amarrado ao mastro. Caso ele pedisse para ser solto, seus companheiros deveriam prendê-lo ainda mais. Desse modo, eles resistiram ao canto das sereias que, vencidas, morreram de ódio.

Dizem que Cristóvão Colombo viu sereias na ilha Hispaniola. Outros afirmam que elas jamais existiram. Na dúvida, os piratas ficavam sempre atentos olhando através da luneta. Se vissem um bando de sereias se penteando sobre as rochas, mudavam na hora a rota do navio!



Material com direitos autorais

Luneta

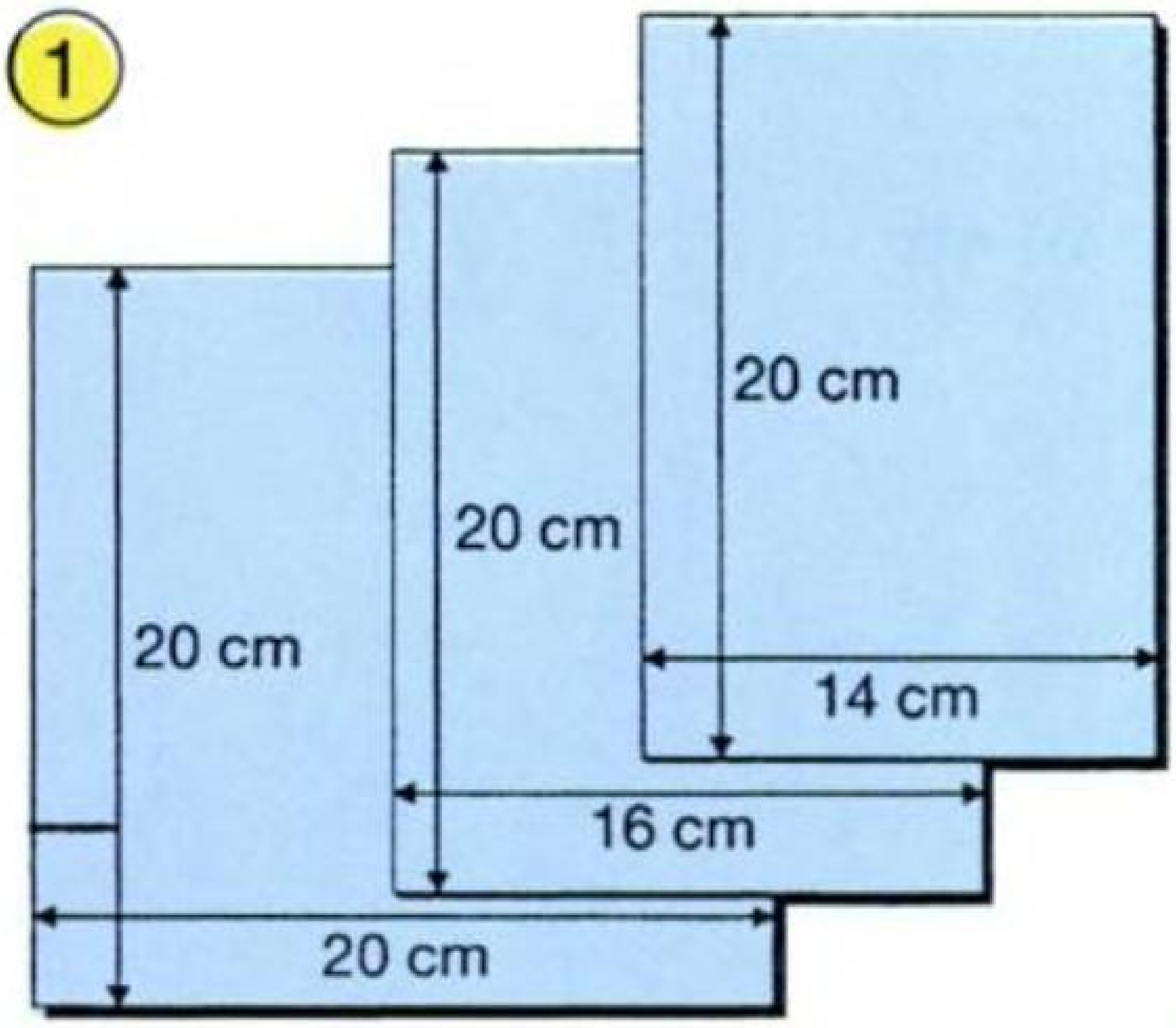


Recorte três retângulos de cartolina seguindo as medidas (desenho 1).

Enrole o retângulo menor e cole formando um tubo (desenho 2). Deixe secar. Enrole o retângulo médio sobre o tubo e cole. Faça o mesmo com o último retângulo (desenho 3).

Material com direitos autorais

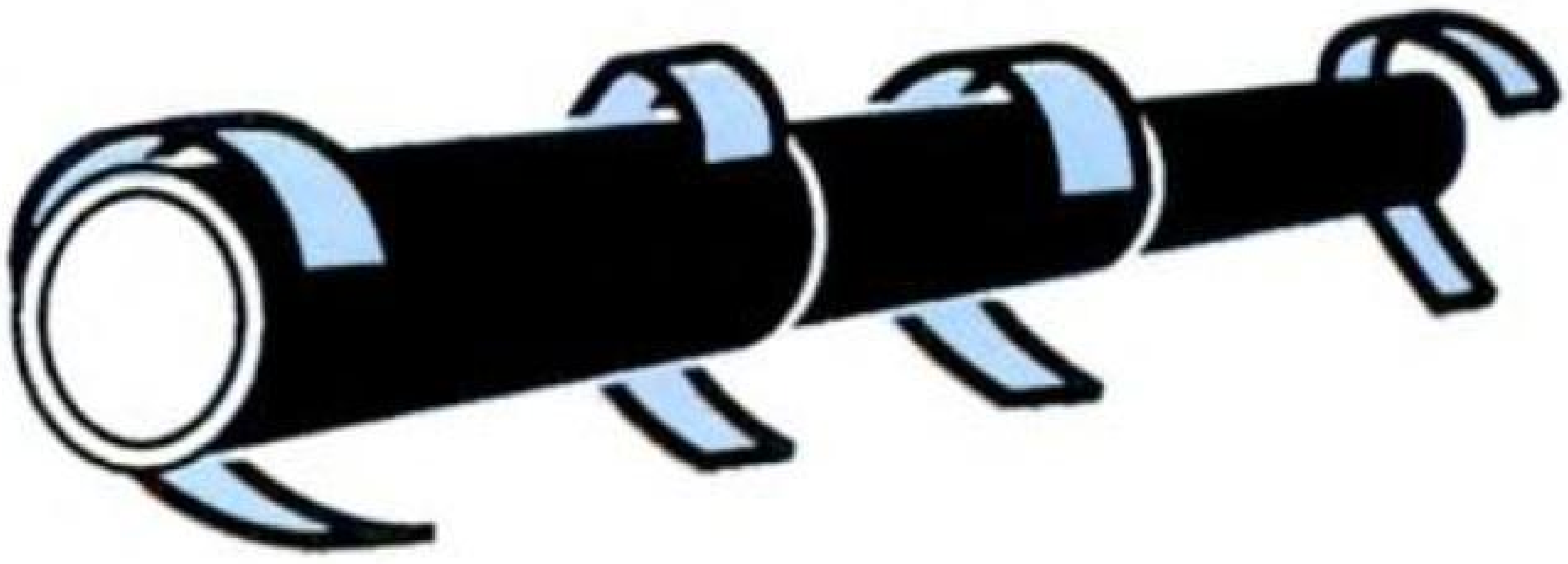
1



VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- cartolina colorida
- cola

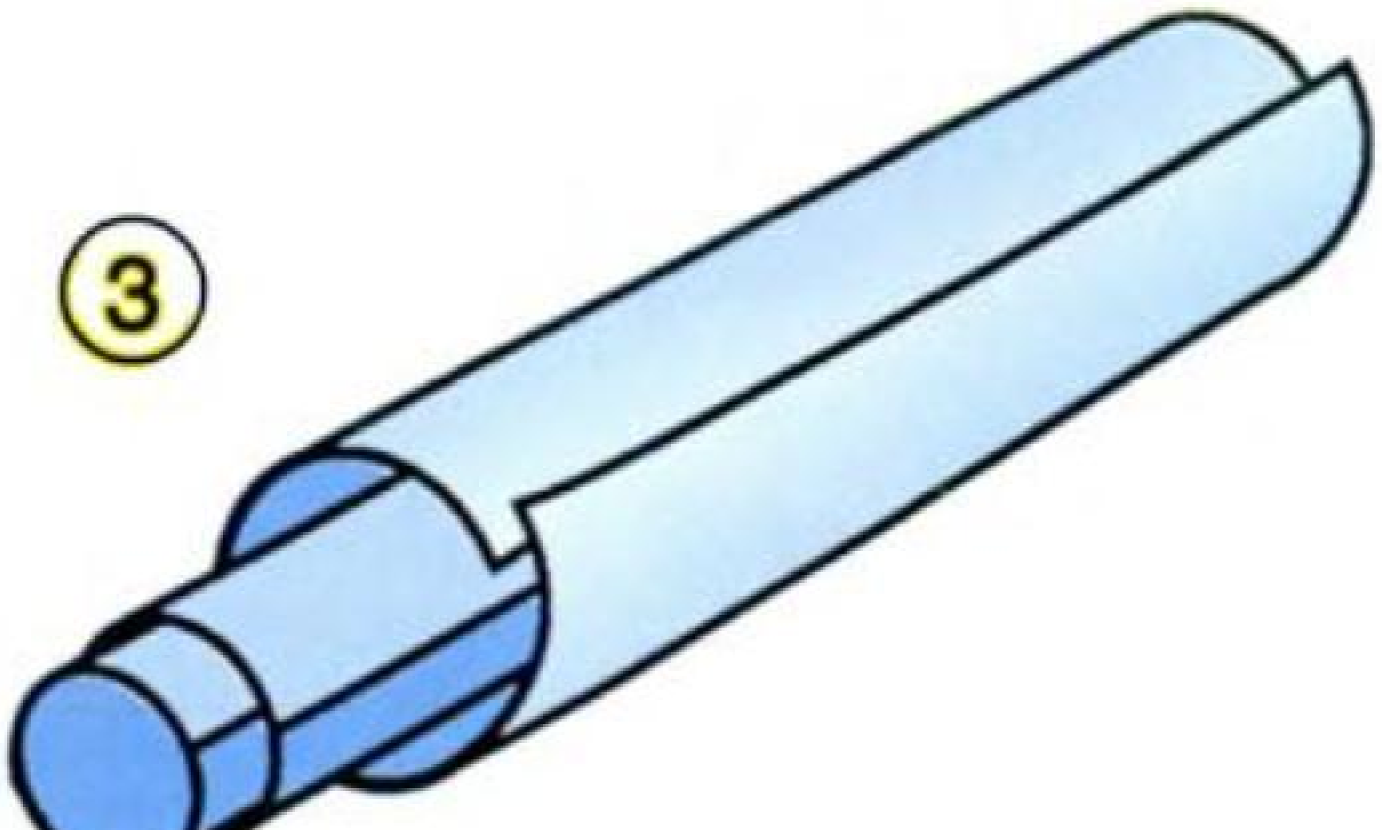
4



2

5

3



Recorte quatro tiras de cartolina de 20 cm x 2 cm. Cole uma tira em cada borda dos tubos (desenho 4). Feche a luneta empurrando um tubo para dentro do outro (desenho 5).

Material com direitos autorais

Ordem no Navio!

Como manter a ordem num navio cheio de marujos briguentos? É para isso que existiam as leis piratas. Antes de embarcarem, os velhacos juravam sobre a bíblia respeitar as regras do bando. E ai de quem quebrasse o trato!

Material com direitos autorais

Algumas Leis Piratas

- Todos obedeciam ao capitão, que era escolhido pelos marinheiros.
- Os piratas combinavam como seria a divisão dos saques antes de zarpar. O capitão ficava com uma parte bem gorda. O mestre, o carpinteiro, o contramestre e o artilheiro tinham direito a receber um pouco a mais do que os outros.
- O sortudo que gritasse primeiro *Vela À Vista!* ganhava 100 moedas de ouro novinhas!
- Todos votavam quando uma decisão importante precisava ser tomada.
- As luzes eram apagadas às oito horas da noite e não adiantava reclamar de medo do escuro.
- Nada de brigas no navio. Só podiam duelar entre si em terra firme.
- Os marinheiros tinham que manter suas armas sempre limpas e prontas para serem usadas.

Castigos Piratas

A traição era o pior crime para os ladrões do mar. O espertinho que enganasse seus companheiros era abandonado numa ilha deserta com um garrafão de água, uma arma e pouca pólvora.

Outras punições para quem não levasse a sério as leis do navio: ficar sem comida ou levar 100 chibatadas com o gato-de-nove-rabos (pedaço de pau com nove nós de corda amarrados na ponta).

Material com direitos autorais

ABC do Pirata

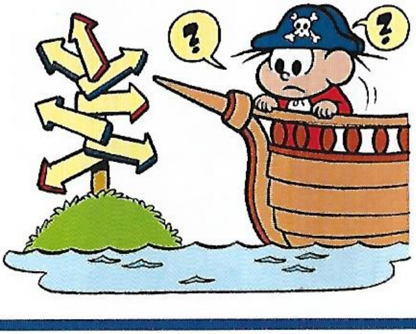
Amarra - corrente que prende a âncora ao navio.
Âncora - peça de ferro bem pesada que serve para parar o navio e mantê-lo num lugar.

Baú de David Jones - como os piratas chamavam o fundo do mar.
Bombordo - lado esquerdo do navio.
Bucaneiro - outro nome dado aos piratas.
Butim - nome que se dá para todas as coisas que os piratas roubavam de um navio.

Carta de corso - autorização para roubar em nome do rei.
Casco - parte inferior do barco que fica em contato com a água.
Convés - piso do navio.

Dobrão - moeda de ouro que os piratas adoravam. Também era chamada de peça de oito, porque cada dobrão valia oito escudos de ouro espanhóis.

Escotilha - espécie de janela ou de porta que existe nos navios.
Estar à deriva - estar perdido no meio do mar.



Estibordo - lado direito do barco.

Flibusteiro - mais um nome dado aos piratas.

Galeão - navio de guerra do século XVI. Era grande, veloz e transportava ouro, prata e outras mercadorias das Índias e da América para a Europa.
Gato-de-nove-rabos - chicote com nove nós de corda, usado para punir marinheiros rebeldes.

Gávea - espécie de plataforma no alto do mastro. Os piratas também a chamavam de ninho de corvo.

Içar velas - abrir as velas.

Lançar âncora - jogar a âncora ao mar.
Levantar âncora - recolher a âncora do mar.

Marujo - homem do mar.
Motim - rebelião dos marujos contra o capitão

Naufrágio - quando o navio afunda ou encalha.

Popa - parte de trás do navio.
Proa - parte da frente do navio.

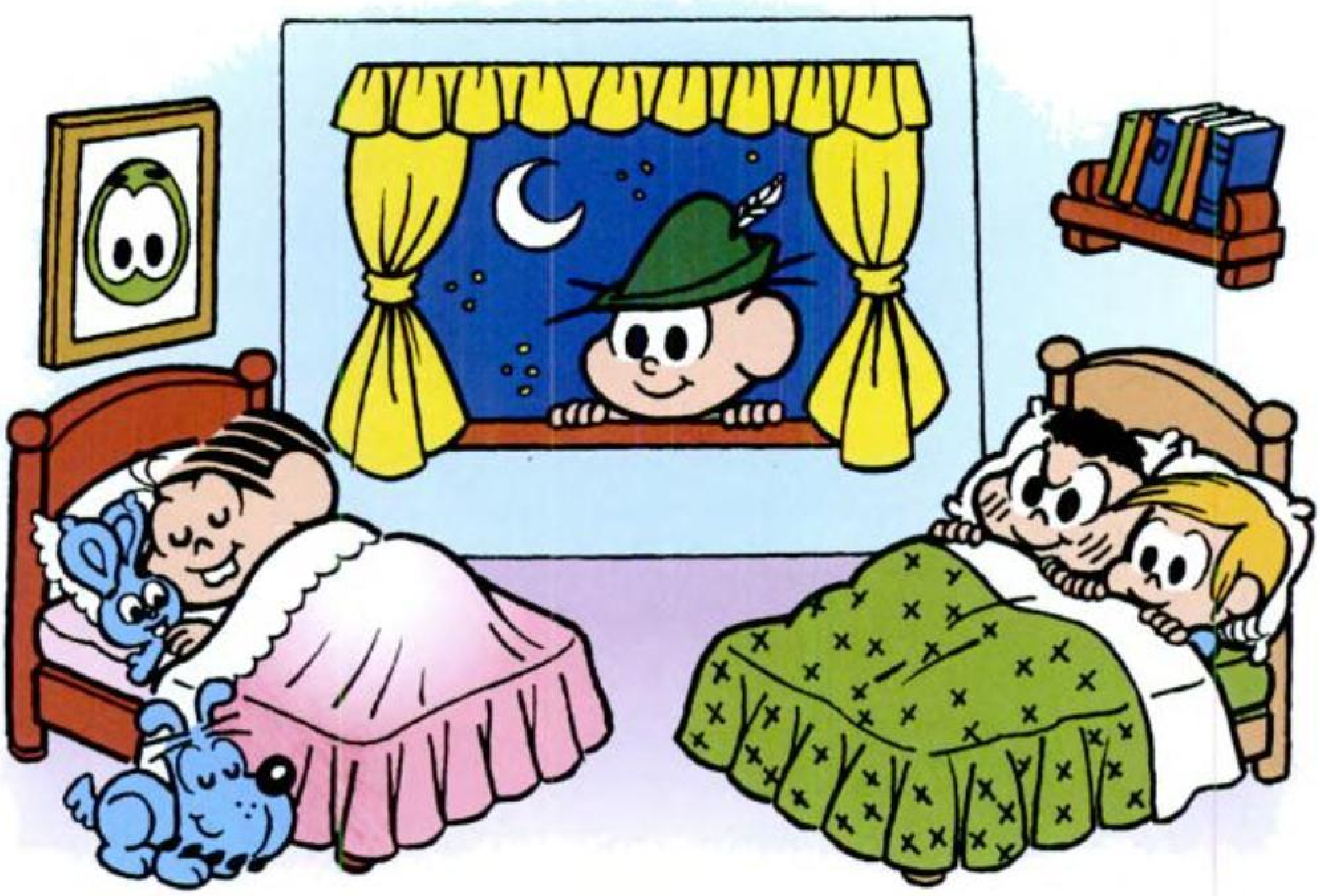
Rum - bebida predileta dos piratas. Eles eram capazes de qualquer coisa por uma garrafa de rum.

Timão - direção do navio.
Timoneiro - marinheiro que controla o timão, ou seja, dirige o navio.

Zarpar - levantar âncora e partir.

Material com direitos autorais

Peter Cebolinha



Era uma linda noite. Mônica Wendy abraçou seu coelhinho de pelúcia e avisou os irmãos:

— Nada de darem nós nas orelhas do Sansão enquanto durmo, ouviram?

— Não sei quem dá nós nesse coelho toda noite — retrucou João Cascão. — Mas estou cansado de apanhar no lugar dele.

— Vai ver que é o Peter Cebolinha! — tentou explicar Dudu Miguel.

Material com direitos autorais

— Ora! O Peter só existe nas histórias que eu conto! — disse a Mônica.

Logo, os três caíram no sono e um menino usando uma roupa verde muito engraçada entrou voando pela janela. Era o Peter Cebolinha. Ele vinha ouvir as histórias que a Mônica contava. Depois, de gozação, dava nós no coelho.

De mansinho, ele pegou o Sansão e já ia dar o primeiro nó quando pisou no rabo do Bidu, que cochilava ao lado das camas.

O cãozinho fez um baita escândalo e Peter foi pego com a mão na massa. Antes que o tempo fechasse pro seu lado, ele tratou de dar no pé. O Bidu tentou agarrá-lo, mas só conseguiu pegar a sua sombra.

Na noite seguinte,

Material com direitos autorais

Peter Cebolinha voltou junto com a fada Magali para procurar a sombra.

— Enquanto você olha por aqui, vou checar a cozinha! — avisou a fada.

— *Selá* que *puselam* minha *sombla* lá?

— A sua sombra acho que não, mas uma suculenta melancia é bem possível!

Peter achou a sombra dobradinha no fundo de uma gaveta, mas a danada fugiu e correu pelo quarto. Fizeram tanto barulho, que acordaram todo mundo.

— Agora eu te pego! — ameaçou a Mônica.

— Calma, *golducha*! Só *quelo* minha *sombla*!

— Gorducha é a vovozinha! — irritou-se ela, acertando uma coelhada no meio da cabeça do Cebolinha. Agora, fique quieto que eu costuro a sombra nos seus pés.

E assim fez. Peter

Cebolinha agüentou umas agulhadas, mas ficou tão feliz de ter a sua sombra de volta que convidou os três para um passeio na Terra do Nunca, onde morava.

— Será que dá tempo de comprar passagem? — perguntou o Cascão.

— Que nada! — disse a fada com a boca cheia de biscoitos. — Empresto um pouco do meu pó mágico. Aí, é só ter bons pensamentos e levantar vôo!

E lá foram eles para a Terra do Nunca, uma ilha cheia de sereias, índios, garotos que não quiseram crescer e... piratas!

— Esta é minha casa.

Material com direitos autorais

— mostrou o Cebolinha.

— Uau! É o máximo! — gritou o Cascão. Quem é o seu decorador?

— Que sujeira! A sua mãe não reclama, não? — quis saber a Mônica.

— Eu *molo* sozinho. — explicou ele. Posso fazer a bagunça que quiser!

— E também pode almoçar só sorvete e pipocas? — perguntou o Dudu.

— Isso mesmo! Que tal *jogalmos* bola?

Mônica e a fada Magali

não gostaram da idéia e foram passear pela ilha.

— Cuidado com o Gancho — avisou Peter.

O Capitão Gancho era inimigo do Cebolinha. Certa vez, num duelo entre eles, o Capitão caiu no mar e um crocodilo comeu sua mão.

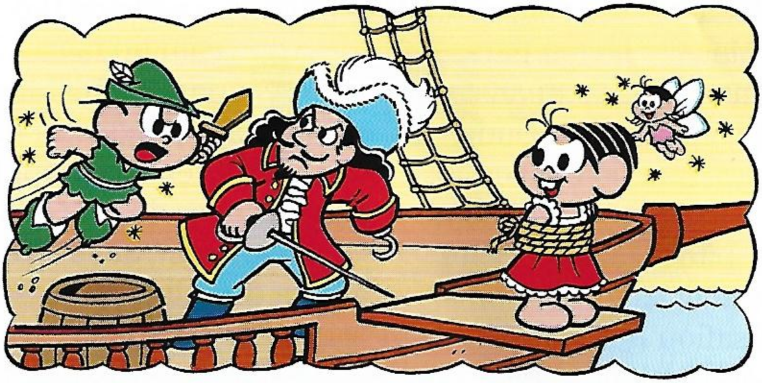
Os piratas, com peninha, compraram para ele um gancho último modelo, na melhor loja da ilha. O Capitão passou a usar o presente no lugar da mão.

O que mais aborrecia o Capitão é que o tal crocodilo vivia atrás dele, para acabar o lanchinho. Por essas e outras, morria de ódio do Peter Cebolinha.

Mônica Wendy não sabia nada disso e nem ligou pro aviso do Peter. Agora, adivinhe só com quem elas cruzaram!

O Capitão tentou agarrar a Magali, mas ela lhe escapou pelos dedos e

Material com direitos autorais



correu para avisar Peter.

— Já que a fadinha se mandou, vou levar a gorducha como refém e...

Nem terminou a frase. Levou uma supercoelhada!

— Homens, amarrem essa baixinha! — gritou.

Mônica pensou em se defender, mas não estava a fim de lutar com um bando de marmanjos e sujar o vestido. Decidiu deixar que a amarrassem e esperar uma hora melhor para dar uma lição nos malvados.

No navio, o Capitão foi logo perguntando:

— Diga, dentuça, onde fica o esconderijo daquele pirralho?

— Peça desculpas pelo dentuça ou não conto!

— Grrr... Está bem, desculpe. Agora, diga pro titio Gancho onde Peter se esconde!

— Ah! Assim está bem melhor! Mas sinto não poder ajudá-lo, Sr. Gancho. Prometi que não contaria a ninguém onde ele mora!

— Agora, chega! — gritou o Capitão. — Levem a menina para a prancha!

Mônica pensou se já não era hora de dar um jeito nos bandidos. Estava

na ponta da prancha, quando a Magali chegou para desamarrá-la. Neste instante, Peter, Cascão e Dudu aterrissaram no convés.

— A sua *bliga* é comigo, Capitão Gancho. Solte meus amigos e *lutalemos*! — desafiou Peter.

— Podem ir! Para que eu quero uma fada gulosa e um bando de crianças chatas a bordo?

— Agora é demais! — disse a Mônica rodando o Sansão no ar. Esse bobão já me provocou bastante!

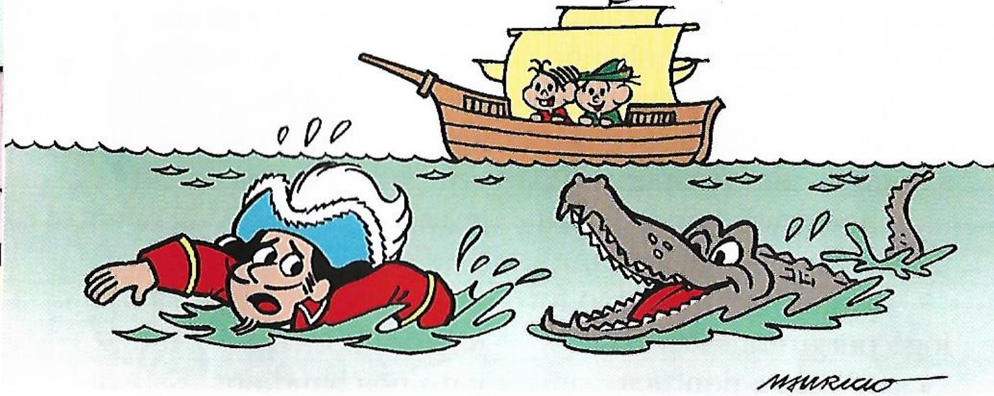
O Capitão Gancho levou uma coelhada tão forte que caiu no mar.

As crianças ficaram olhando, enquanto ele nadava cada vez mais rápido para escapar do crocodilo.

— Bom, acho que já é hora de voltar pra casa! — lembrou a Mônica.

— Já?! — disse Peter. Ainda nem *mostlei* minha coleção de tampinhas!

Assim, Mônica, Cascão e Dudu voltaram para casa. Durante muito tempo, o Sansão continuou amanhecendo cheio de nós e todos foram felizes para sempre.



Capítulo 2

DETETIVES

Elementar, Meu Caro Leitor!

O trabalho de um detetive é muito parecido com o de montar um quebra-cabeça. As *peças* são as pistas que ele recolhe aqui e ali. Podem ser digitais, declarações de testemunhas ou até um fio de cabelo. No final da história, o detetive tem que juntar todas as peças e montar um quadro completo. Aí, o caso está resolvido.

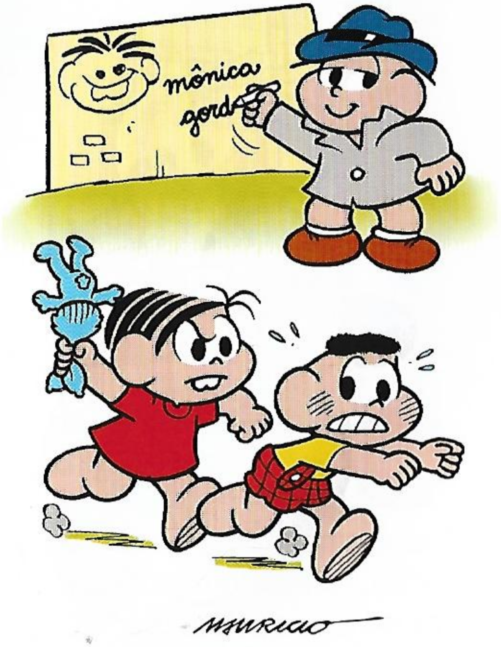
Bom, nem sempre é

muito fácil. Um detetive tem que usar a cabeça. Ao contrário do que muita gente pensa, sua principal arma não é o revólver, mas o raciocínio. Assim que ele aceita investigar um caso, já começa a pensar e pensar. Tem que ter olho vivo para tudo e, claro, boa memória. Nenhum detalhe pode passar despercebido.

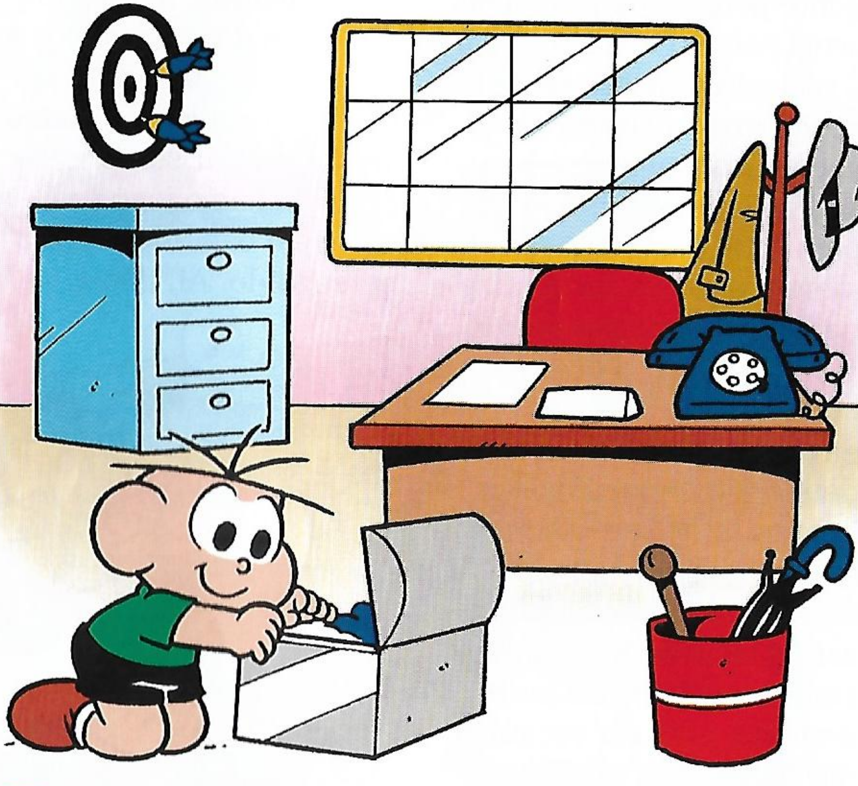
No começo de uma investigação, todos os envolvidos são suspeitos. O detetive tem que analisar bem os fatos para descobrir quem é culpado ou inocente. Para isso, ele vai precisar de uma outra coisa: paciência. Um caso pode demorar para ser esclarecido. Às vezes, a pressa põe tudo a perder, levando a conclusões precipitadas.

Um bom detetive chega a passar noites em claro pensando na solução de um caso. De repente, tudo pode se esclarecer num estalo. Ele levanta da cama e, levando as algemas, vai atrás do culpado.

Um detetive sempre convive com o perigo, por isso todo cuidado é pouco. Tem que ficar sempre esperto, senão o jogo se inverte e o bandido passa a persegui-lo. Aí, já viu, né?



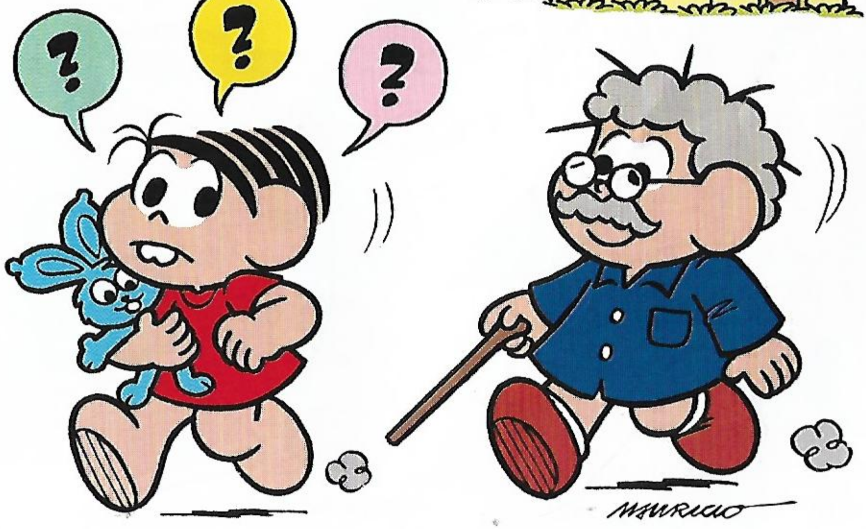
O Escritório



O escritório do detetive é uma espécie de *base de operações.* Nele sempre tem uma escrivaninha com gavetas cheias de papéis e blocos de anotações. Tem arquivos também, onde o detetive guarda pistas e os relatos de cada caso. Por fim, há os fichários com informações completas de seus clientes.

É no escritório que o detetive passa a maior parte do tempo pensando na solução de um caso. Se você reparar bem, quase todas as histórias de detetive começam no escritório, com um misterioso cliente chegando para pedir ajuda.

Se você quer brincar de detetive, comece também pelo escritório. Não precisa de uma sala inteira para isso. Um cantinho do seu quarto serve. Use caixas de papelão para fazer a mesa e o arquivo. Caixas de sapato dão ótimos fichários. Não esqueça de canetas, blocos de anotações, fichas e pastas. Então? Pronto para resolver seu primeiro caso? Hum... Que emocionante!



Tudo Que um Detetive Precisa

Um detetive tem que estar pronto para tudo. Por isso, algumas coisas precisam ficar sempre à mão. Veja só.

Material com direitos autorais

Algemas - Não saia de casa sem elas. Como você levará o bandido até a delegacia mais próxima?

Lupa - Para examinar pequenos detalhes, como impressões digitais.

Guia da Cidade - Para não se perder e localizar a rua ou o bairro mais distante.

Relógio - Para checar as horas em que as coisas acontecem. A hora que o suspeito sai ou volta para casa, por exemplo.

Máquina Fotográfica - Para fotografar suspeitos e pistas deixadas por aí.

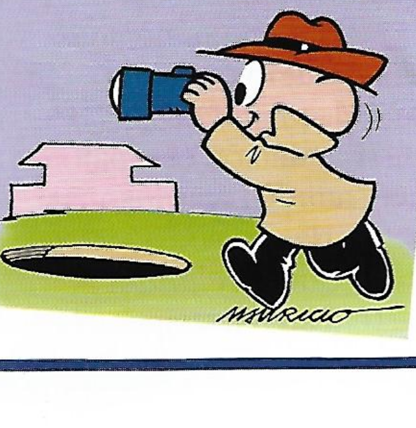
Telefone Celular - Você se comunica com seu escritório, agentes ou pessoas envolvidas no caso, de qualquer ponto da cidade.

Lanterna - Além de iluminar as pistas no escuro, é ótima para enviar mensagens em código Morse.

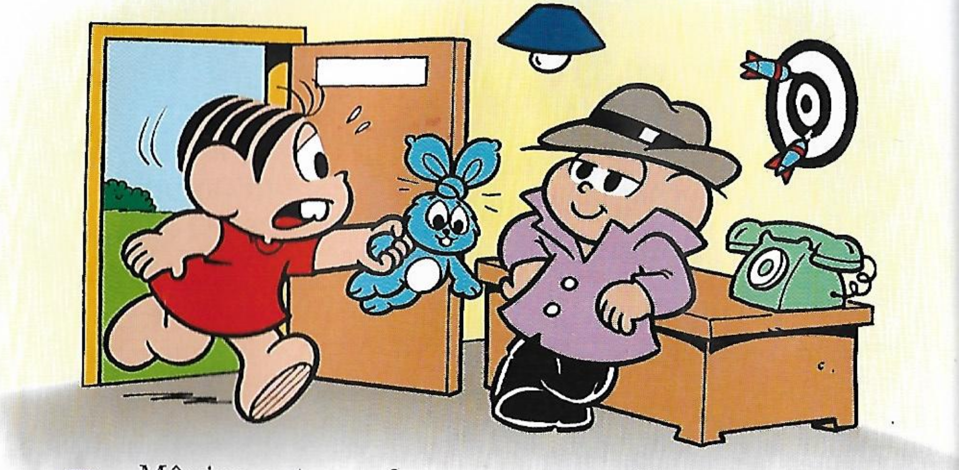
Binóculo - Para enxergar a longa distância e não perder nenhum movimento suspeito.

Bússola - Para seguir pistas sem se perder.

Gravador - Para registrar declarações, pistas e acontecimentos.



O Caso do Coelhinho



A Mônica entrou afobada no escritório do detetive Cebolinha:

— Deram um nó no Sansão! Quero que você descubra quem foi!

Ele deixou escapar uma risadinha, mas logo disfarçou:

— Que *clueldade*! Você tem algum suspeito?

— Não — respondeu a Mônica. — Tudo aconteceu na festa de aniversário do Jeremias. Depois do parabéns, as luzes se acenderam e, quando vi, o Sansão estava com este nó!

— Quem *elam* os convidados?

— O Franjinha, a Magali, o Titi e o Cascão.

— Humm... Deixa comigo, Mônica! Este é um caso *pala* o infalível inspetor Cebolinha!

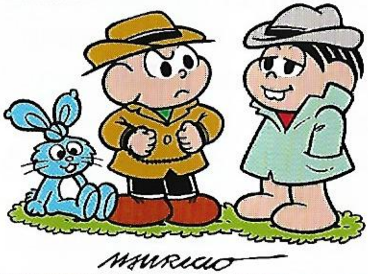
Num instante o esperto detetive pôs mãos à obra. Foi conversar com cada um dos envolvidos. Anotou todas as respostas num bloquinho e logo chegou a uma conclusão.

Será que você também é capaz de descobrir o culpado? Leia com atenção cada uma das respostas acima e boa sorte!

Resposta: O culpado é o Cascão. Ele nunca usa sapatos!

Algemas

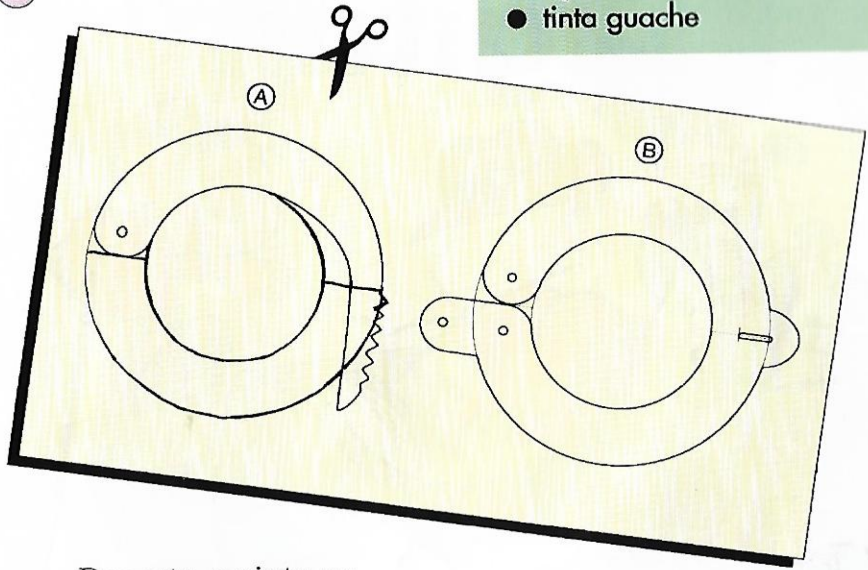
Caso solucionado. O detetive já sabe quem é o culpado. Agora é só algemá-lo e levá-lo para a delegacia.



Copie os moldes no papelão (desenho 1).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- papelão
- clipes
- 1 palito de fósforo
- tinta guache

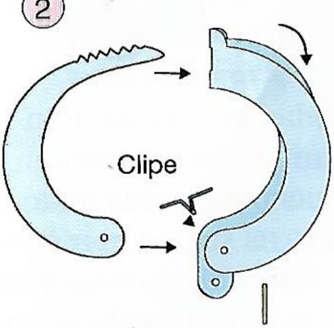
1



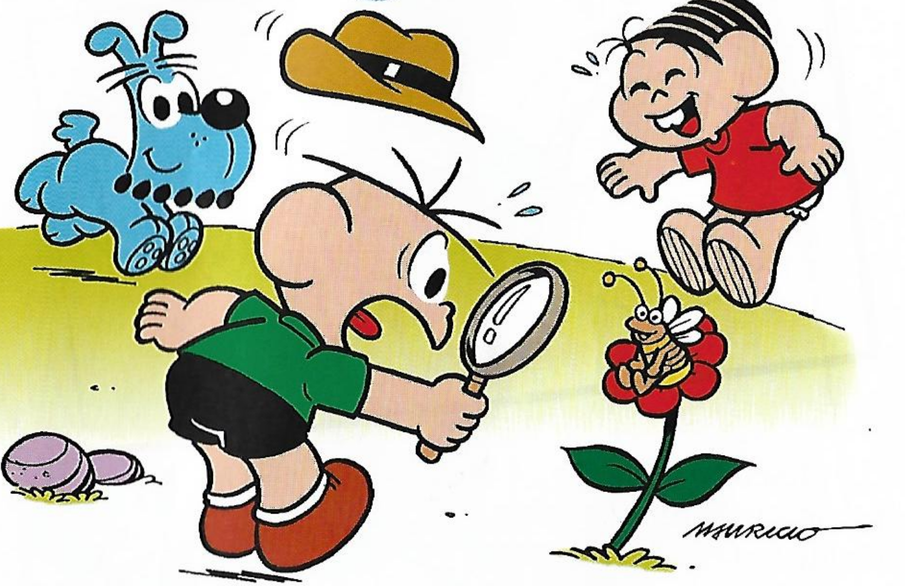
Recorte e pinte as peças como quiser. Dobre o molde B ao meio. Encaixe o molde A no B e prenda os dois usando um pedaço de clipe e meio palito de fósforo (desenho 2).

Repita toda a operação para fazer mais uma algema. Una as duas com uma corrente de clipes.

2



Impressões Digitais



Todas as pessoas têm uma série de linhas nas pontas dos dedos. Observe as suas. Viu só? Estas linhas deixam marcas em tudo o que tocamos, quase sempre invisíveis. São as *impressões digitais*. Ficam gravadas em móveis, cofres, janelas ou maçanetas. As melhores são as encontradas em superfícies duras, como o vidro, metal ou madeira.

ARCO
Tem a forma de um arco no centro.

ESPIRAL
Tem a forma de um caracol no centro.

LAÇO
A linha do centro dá volta sobre si mesma.

MISTA
Uma mistura de todos os outros tipos.

Como não existem duas pessoas com linhas iguais nos dedos, as impressões digitais são usadas para identificar bandidos com muita precisão. É claro que os mais espertinhos vestem luvas para não deixarem pistas. Aí, o detetive tem que procurar outros caminhos para chegar ao culpado.

Tirando Digitais

Raspe 5 cm de grafite do lápis e coloque o pó dentro de um vidro. Ponha um pouco de talco dentro de outro vidro. Use o grafite para as digitais em superfícies brancas. O talco, para superfícies pretas. Seja qual for o caso, você faz assim: cubra com o pó a área onde está a digital (desenho 1). Depois assopre com cuidado. A impressão digital aparecerá.

Agora, você vai passar a digital para a fita adesiva. Bem de leve, coloque um pedaço de fita sobre a marca. Pressione com firmeza, esfregando-o

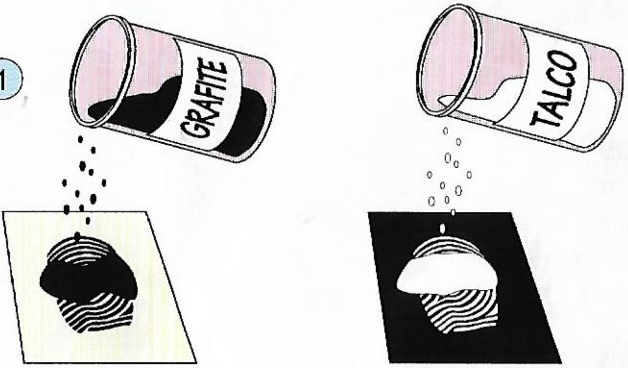
com a tampa da caneta, para que todos os grãozinhos sejam colados (desenho 2). Desgrude a fita com cuidado. A impressão digital ficará nela. Cole a fita num papel branco, se a digital for de grafite, ou preto, se for de talco (desenho 3).

Com este método, você vai descobrir quem anda mexendo nos seus brinquedos...

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

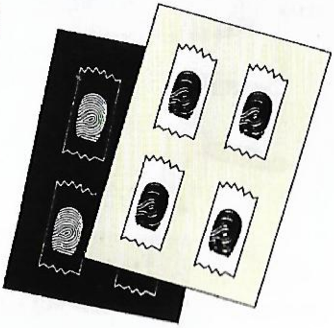
- 1 lápis preto
- talco
- 2 vidros vazios
- fita adesiva larga
- papéis branco e preto

1



2

3

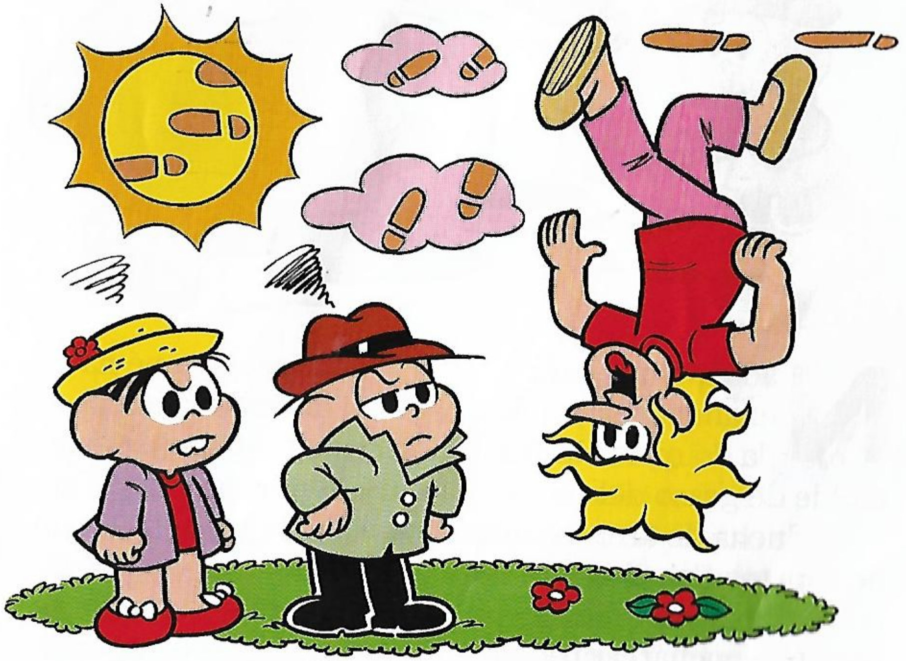


Pegadas

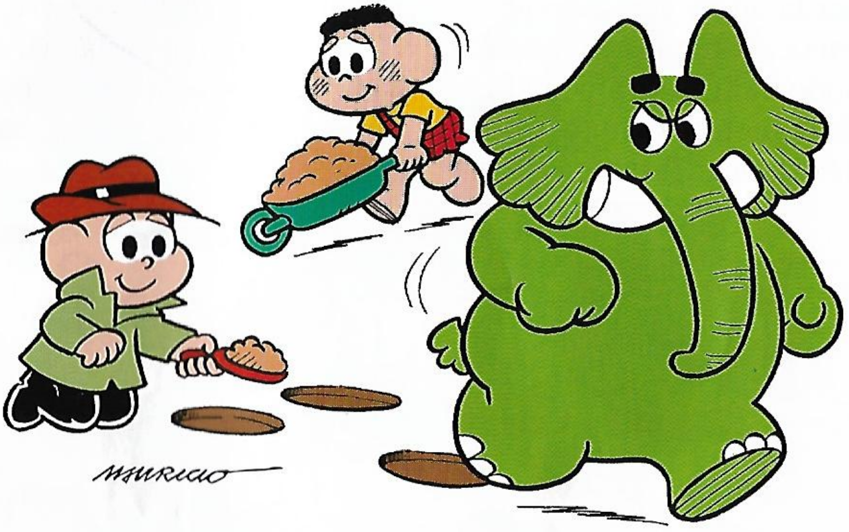
As marcas de passos no chão podem revelar muita coisa sobre quem as deixou. Dependendo da profundidade da pegada, é possível descobrir se a pessoa é gorda ou magra, alta ou baixa. O tamanho da marca pode indicar se a pegada é de homem, de mulher ou de criança. Também pode mostrar o tipo de sapato (tênis, salto alto etc.) e para que lado a pessoa foi.

Quando alguém foge às pressas, só as pontas dos pés deixam marcas no chão, pois é isso o que acontece quando se corre.

Seguindo pegadas, o detetive nem sempre chega ao bandido, mas pode tirar importantes conclusões.



Molde de Pegadas



Nada melhor para examinar uma pegada do que tirar um molde de gesso dela.

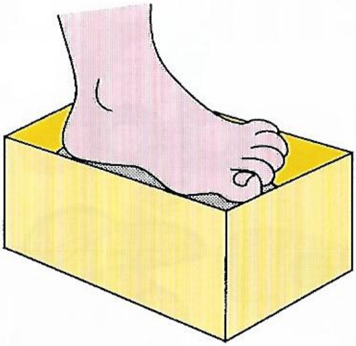
Encha de areia a caixa de sapatos e molhe com um pouco de água. Cuidado para não encharcar tudo.

Pressione o pé na areia, deixando uma pegada bem definida (desenho 1). Cubra-a com uma fina camada de maisena e também a área em volta dela. Isso evitará que a areia se mova quando você puser o

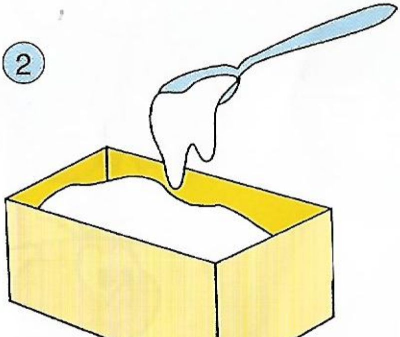
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 caixa de sapatos
- 1 xícara de água
- 2 xícaras de pó de gesso
- 1 colher de sopa de maisena
- 1 lata grande

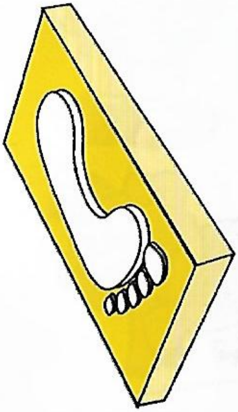
1



2

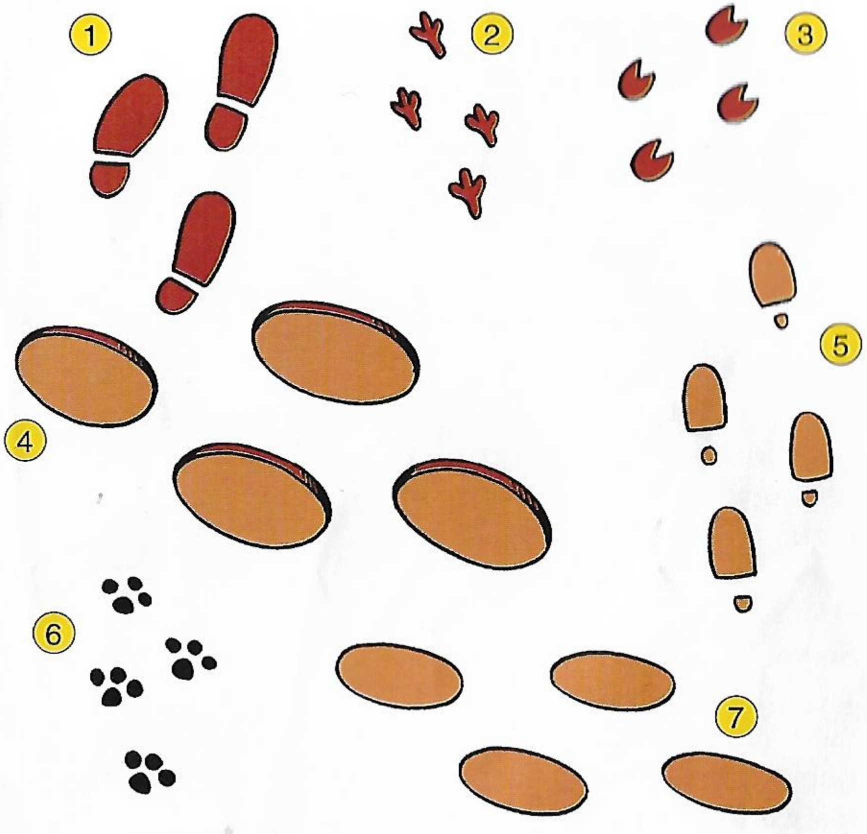


3



gesso. Derrame a xícara de água dentro da lata. Com a ajuda de um adulto, acrescente o gesso e misture. Com uma colher, ponha a massa de gesso sobre a pegada e espalhe o resto por cima de toda a areia (desenho 2). Deixe secar por uma hora. Retire o molde da areia e aí está a sua pegada (desenho 3).

De Quem São as Pegadas?



Depois de uma chuvona que caiu, o campinho ficou parecendo um pântano. Quando a turma passou por ali, deixou um monte de pegadas. Será que você é capaz de descobrir de quem são? Se acertar, pode se considerar um bom detetive.

Respostas: *1.* Seu Cebola. *2.* Passarinho. *3.* Chovinista. *4.* Jotalhão. *5.* Mônica. *6.* Bidu. *7.* Cebolinha.

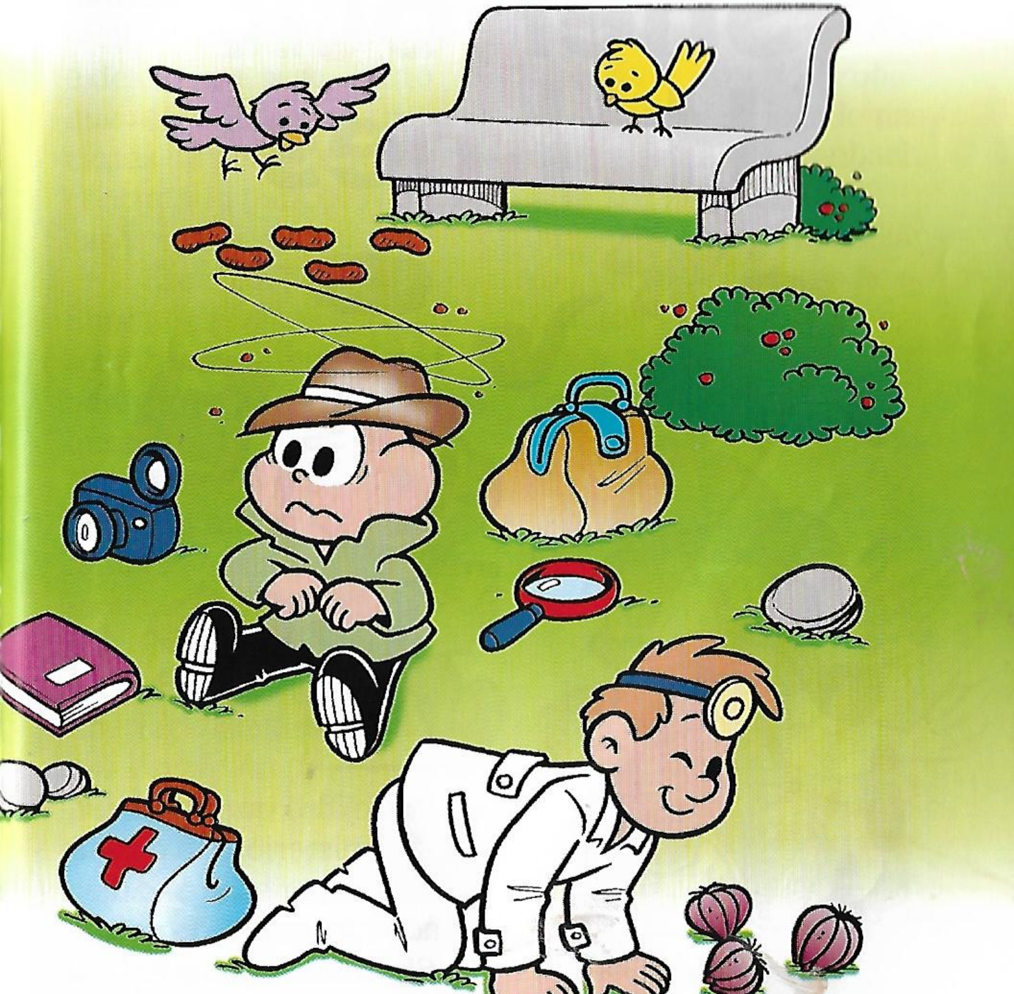
Atenção, Detetive

José Paulo Paes

Se você for detetive,
descubra por mim
que ladrão roubou o cofre
do banco do jardim
e que padre disse amém
para o amendoim.

Se você for detetive,
faça um bom trabalho:
me encontre o dentista
que arrancou o dente do alho
e a vassoura sabida
que deixou a louca varrida.

Se você for detetive,
um último lembrete:
onde foi que esconderam
as mangas do colete
e quem matou os piolhos
da cabeça do alfinete?



Poema extraído do livro *Poemas para brincar*, de José Paulo Paes, 5a. ed. (São Paulo, Ática, 1993)

Sherlock Holmes

Veja só que caso misterioso: o detetive mais famoso do mundo não existe de verdade. Sherlock Holmes é apenas um personagem criado pelo escritor escocês Arthur Conan Doyle.

Suas aventuras ficaram tão conhecidas, que muita gente pensa que ele é de carne e osso. Tanto que até hoje Holmes recebe cartas de pessoas querendo contratá-lo para desvendar casos complicados.

Em suas histórias, Sherlock Holmes não está sozinho. Tem um fiel companheiro chamado Watson, que não é lá muito esperto. Holmes explica tudo para ele. Tem uma frase que também acabou ficando famosa: — Elementar, meu caro Watson!

A primeira história de Sherlock Holmes, *Estudo em Vermelho*, foi publicada em 1887. Mas Conan Doyle escreveu 56 contos e quatro romances com o personagem. Mais tarde, estas aventuras viraram filmes de sucesso, no cinema e no vídeo.

Cansado da popularidade de Sherlock Holmes, Conan Doyle resolveu matá-lo. Isso aconteceu na história *O Fim do Problema*, onde ele é jogado nas cataratas de Reichenbach pelo seu arquiinimigo James Moriarty. Não adiantou nada. Os leitores ficaram tão indignados, que Doyle foi obrigado a ressuscitá-lo rapidinho.

Detetive

Nesta brincadeira o detetive precisa descobrir quem é o bandido antes que apareça mais uma vítima!

Chame cinco amigos ou mais para brincar. Pegue um papelzinho para cada participante. Num deles escreva detetive, no outro, bandido. Nos demais escreva vítima. Dobre-os.

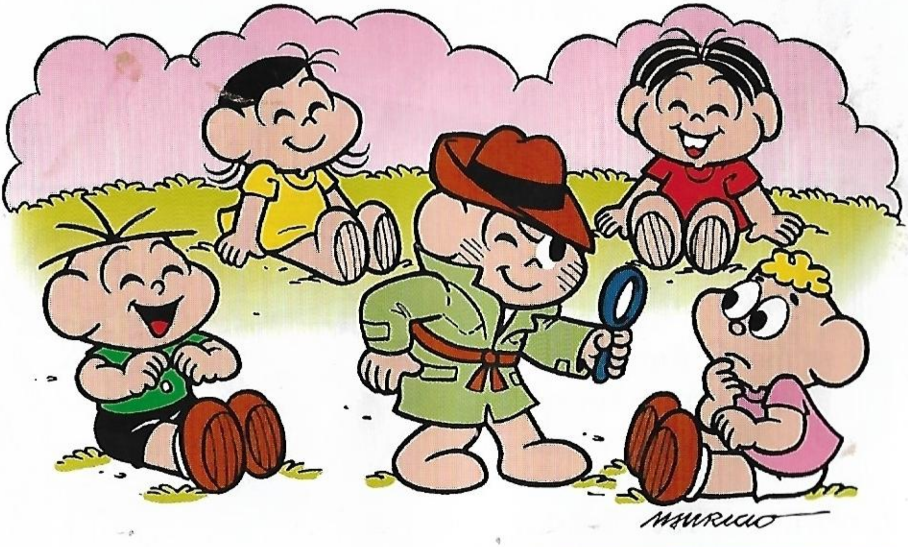
Cada jogador tira um papel, mas não conta para ninguém o que está escrito. Todos formam uma roda.

O bandido tem que piscar disfarçadamente para os outros. A vítima que receber uma piscadela avisa que foi pega e sai da brincadeira.

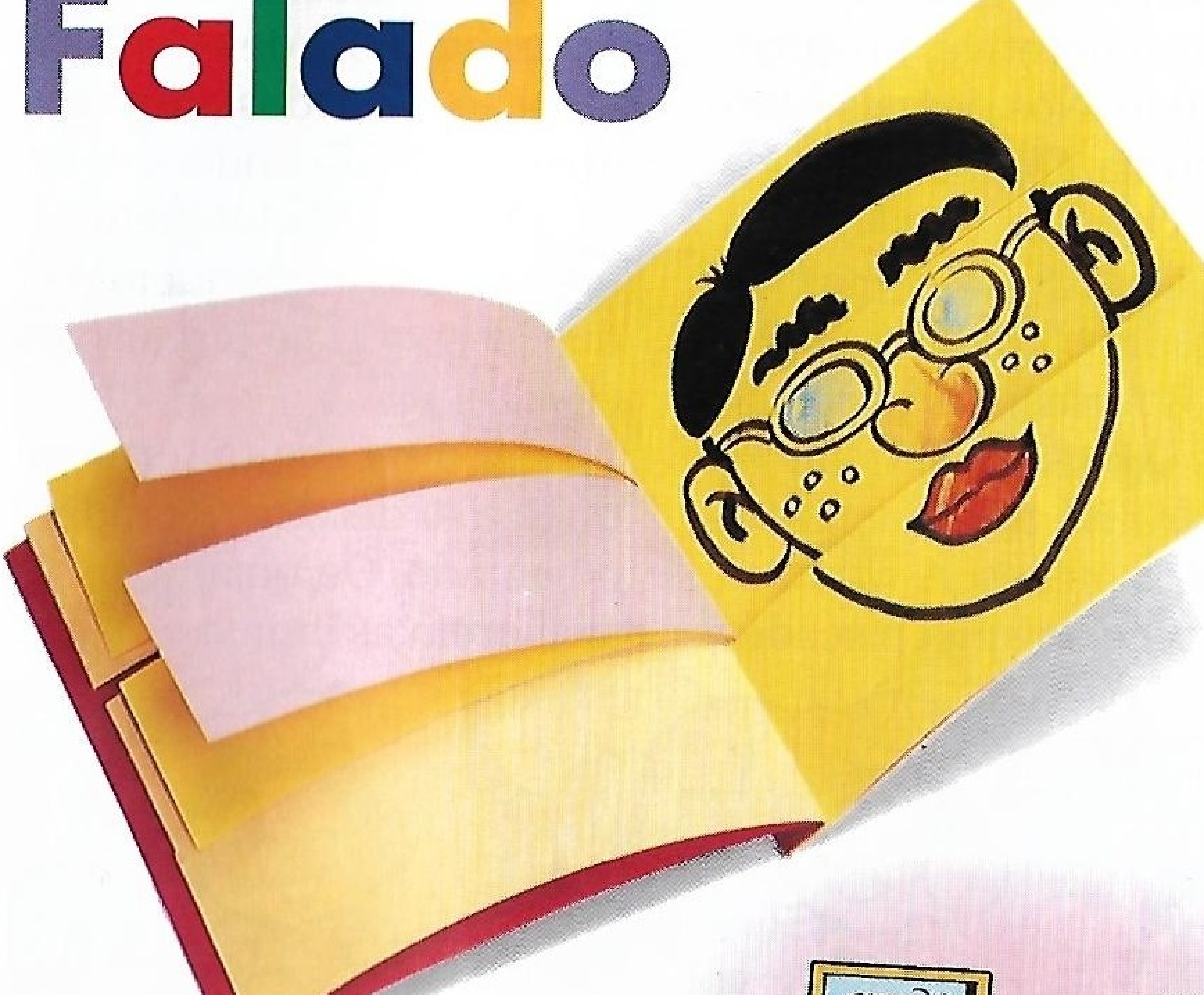
Enquanto isso, o detetive tenta descobrir quem é o bandido. Ele deve prestar atenção em todos para ver quem está piscando.

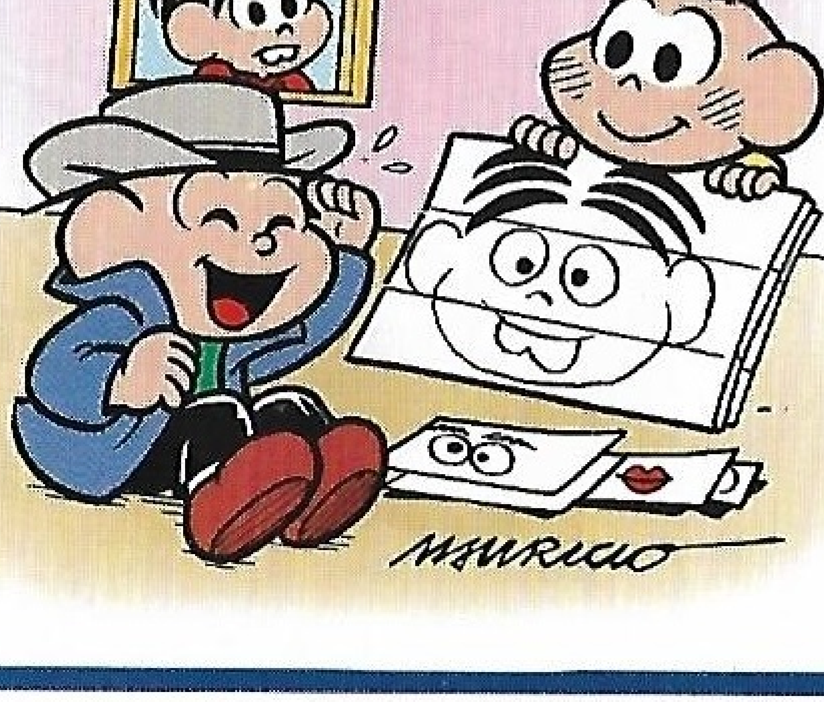
O bandido também precisa adivinhar quem é o detetive, pois se piscar para ele será preso.

A brincadeira termina quando o detetive prender o bandido. Ou quando acabarem as vítimas.



Retrato Falado





Uma testemunha conseguiu ver o criminoso? Então comece agora mesmo a fazer um retrato falado.

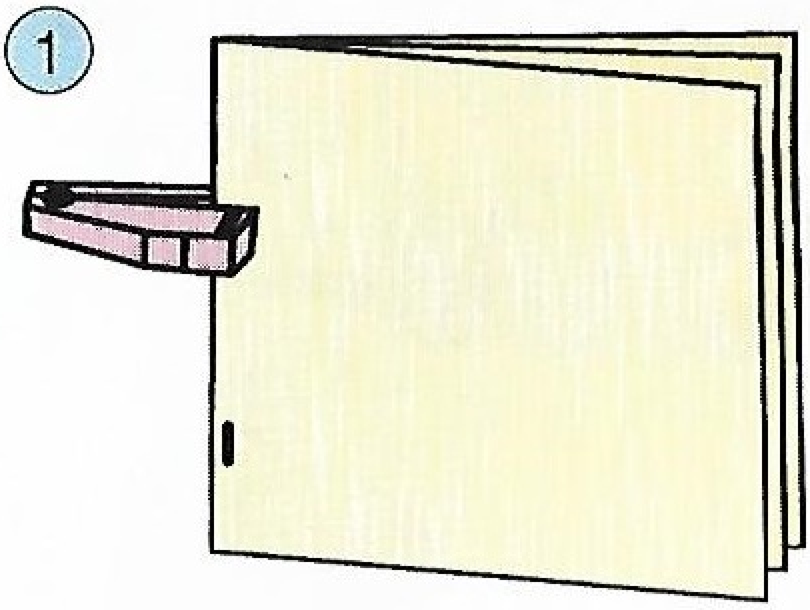
Corte vários quadrados de cartolina, todos do mesmo tamanho, e grampei-os juntos (desenho 1). Divida os quadrados em três tiras, recortando-os (desenho 2). Na primeira folha, desenhe um retrato

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

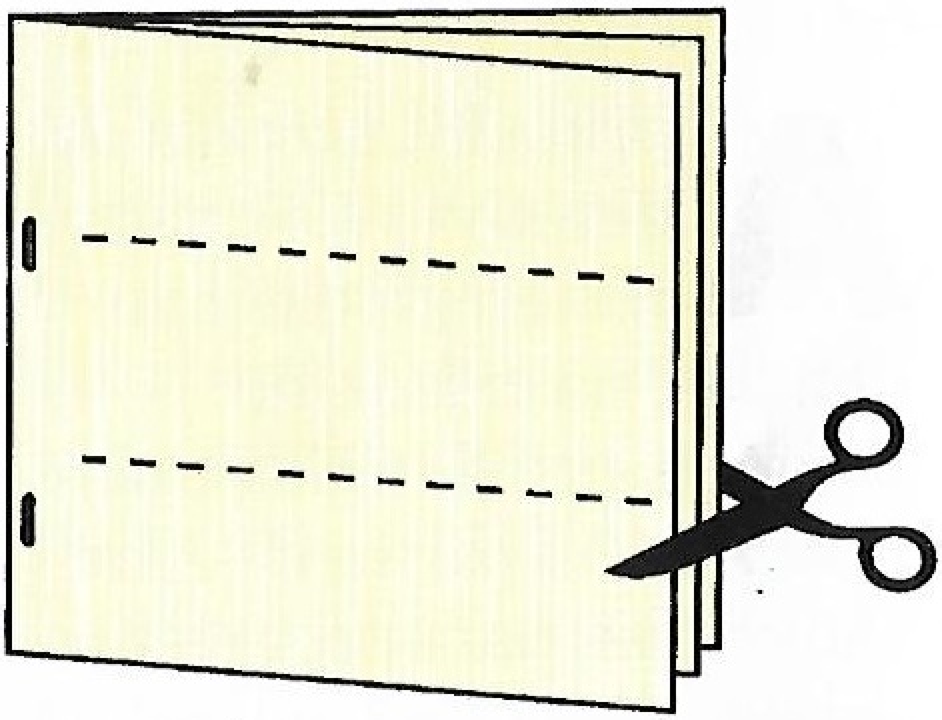
- cartolina
- canetas hidrocor
- grampeador

(desenho 3). Depois, levante uma das tiras e complete a parte que está faltando com um desenho diferente daquele que você já tinha feito. Em seguida, levante outra tira e complete novamente o desenho, e assim por diante. Depois, é só virar as tiras do livro até formar um retrato que se pareça com o criminoso.

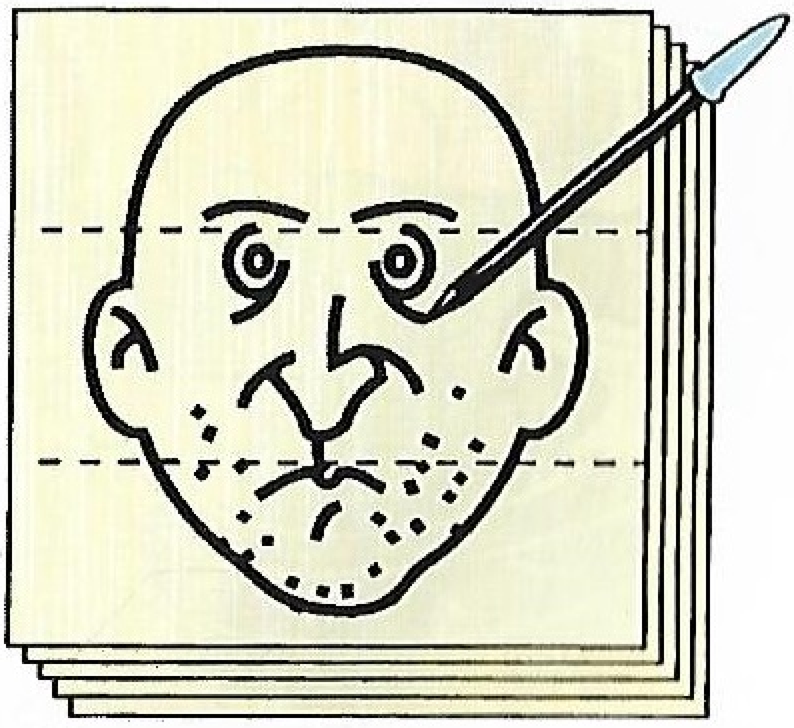
1



2

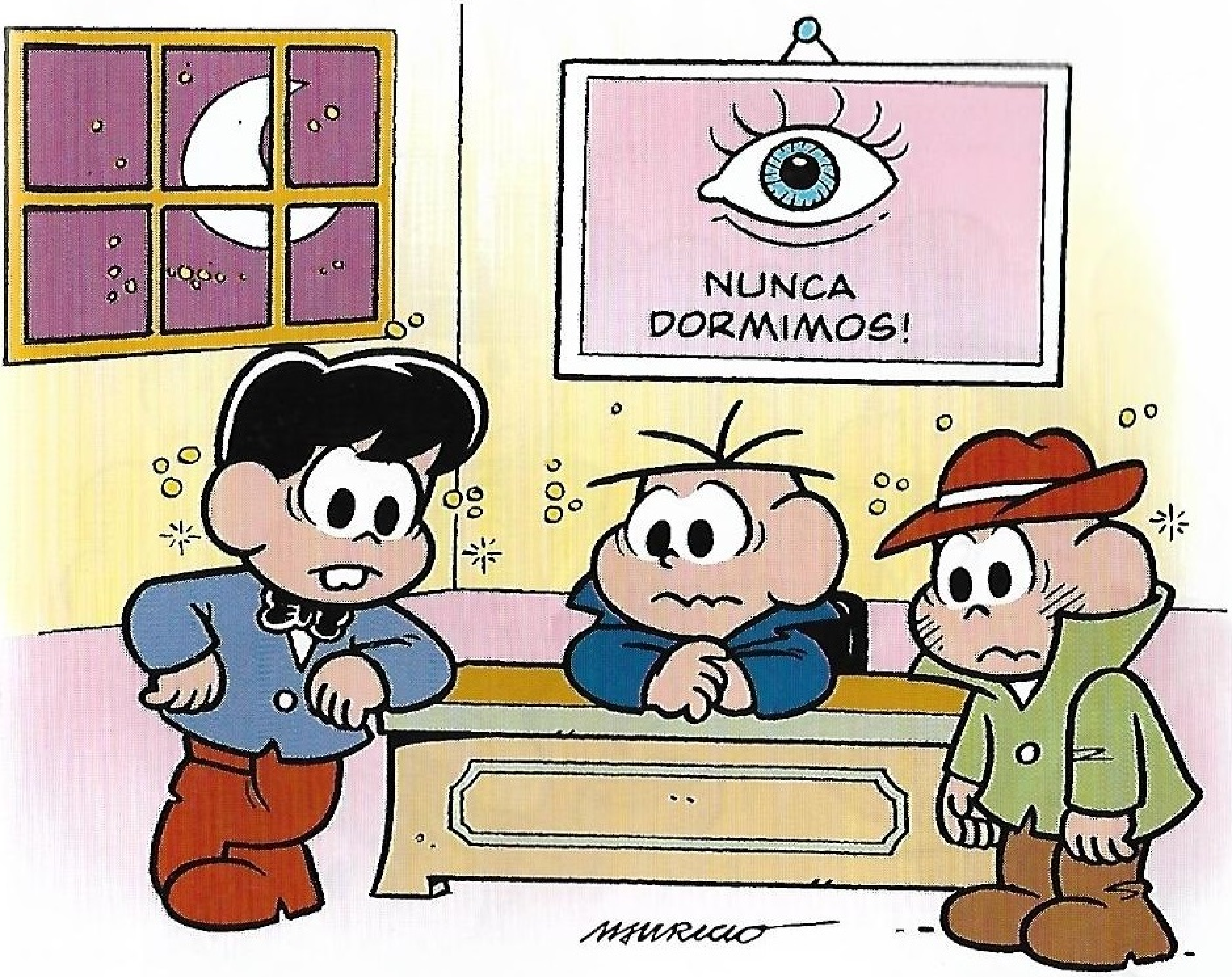


3



Agência Pinkerton

A primeira agência de detetives foi criada no tempo das diligências, na cidade de Dundee, nos Estados Unidos. A idéia partiu de Alan Pinkerton, para proteger as estradas de ferro que co-



meçavam a ser construídas no Velho Oeste. Logo a Agência Nacional de Detetives Pinkerton tornou-se um sucesso. Seus agentes perseguiam bandidos célebres como Butch Cassidy e Sundance Kid. A maior glória da organização foi descobrir um complô para assassinar o presidente Abraham Lincoln.

O lema da agência era *Nunca dormimos!*, escrito abaixo de um olho bem aberto. Pinkerton morreu em 1884, mas a organização existe até hoje.

Trriimm

Este telefone é ideal para operações secretas. Você pode se comunicar com seu assistente e trocar informações sobre suspeitos.

Faça um furo no fundo de cada pote usando o prego (desenho 1).

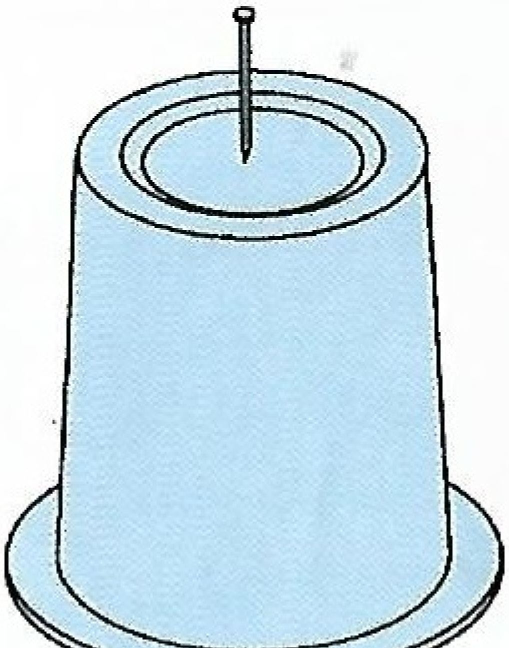
Passe cada ponta do fio por um furo. Amarre um prego no final (desenho 2).

Para telefonar, estique bem a linha e fale dentro do copo. Para ouvir, encoste a boca do pote na orelha.

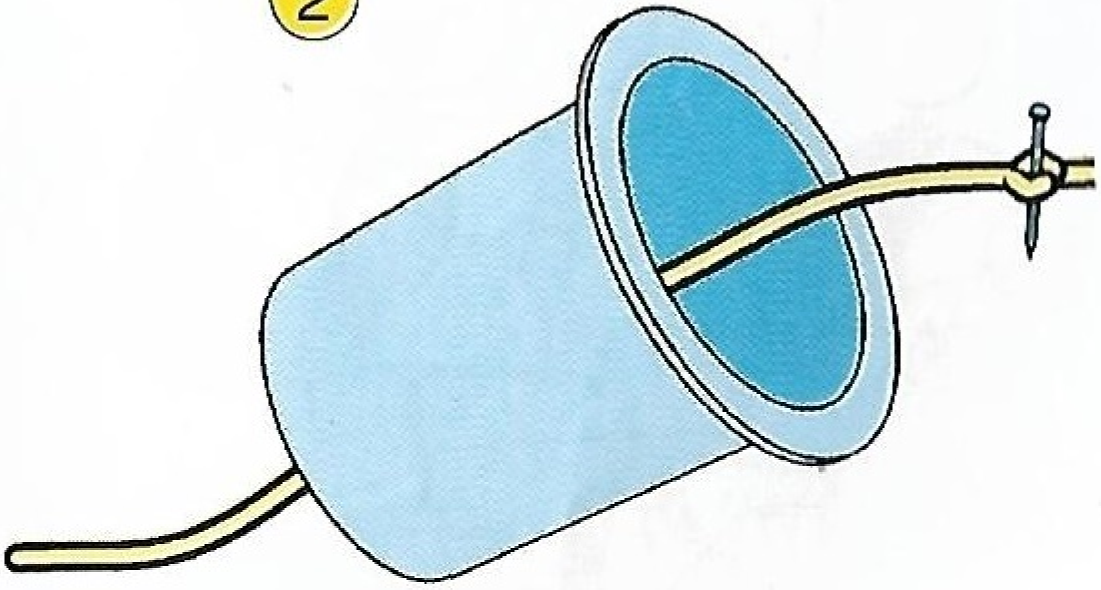
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 potes de iogurte
- 2 pregos pequenos
- fio de náilon

1



2

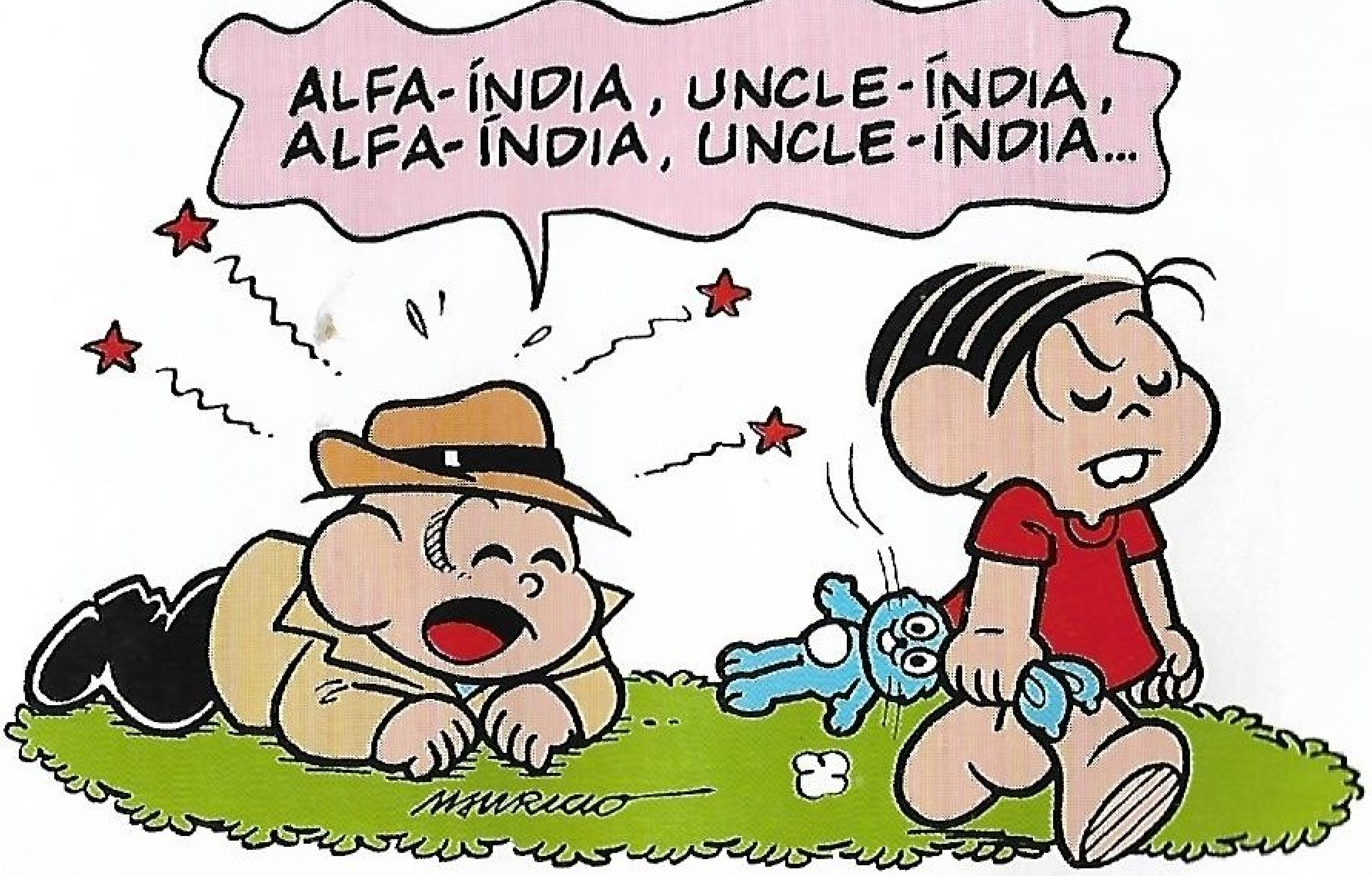


Mensagens em Código

Existe um código internacional para mensagens secretas. É usado para transmitir, por rádio e *walkie-talkie*, nomes de suspeitos ou chapas de carro. Consulte o alfabeto ao lado e invente suas mensagens. Antes, tente decifrar o recado secreto que o Cebolinha passou pelo *fax* para o Franjinha.

Mike-Oscar-Novembro-Índia-Charlie Alfa-Golfe-Oscar-Romeu-Delta-Uncle-Charlie-Hotel-Alfa

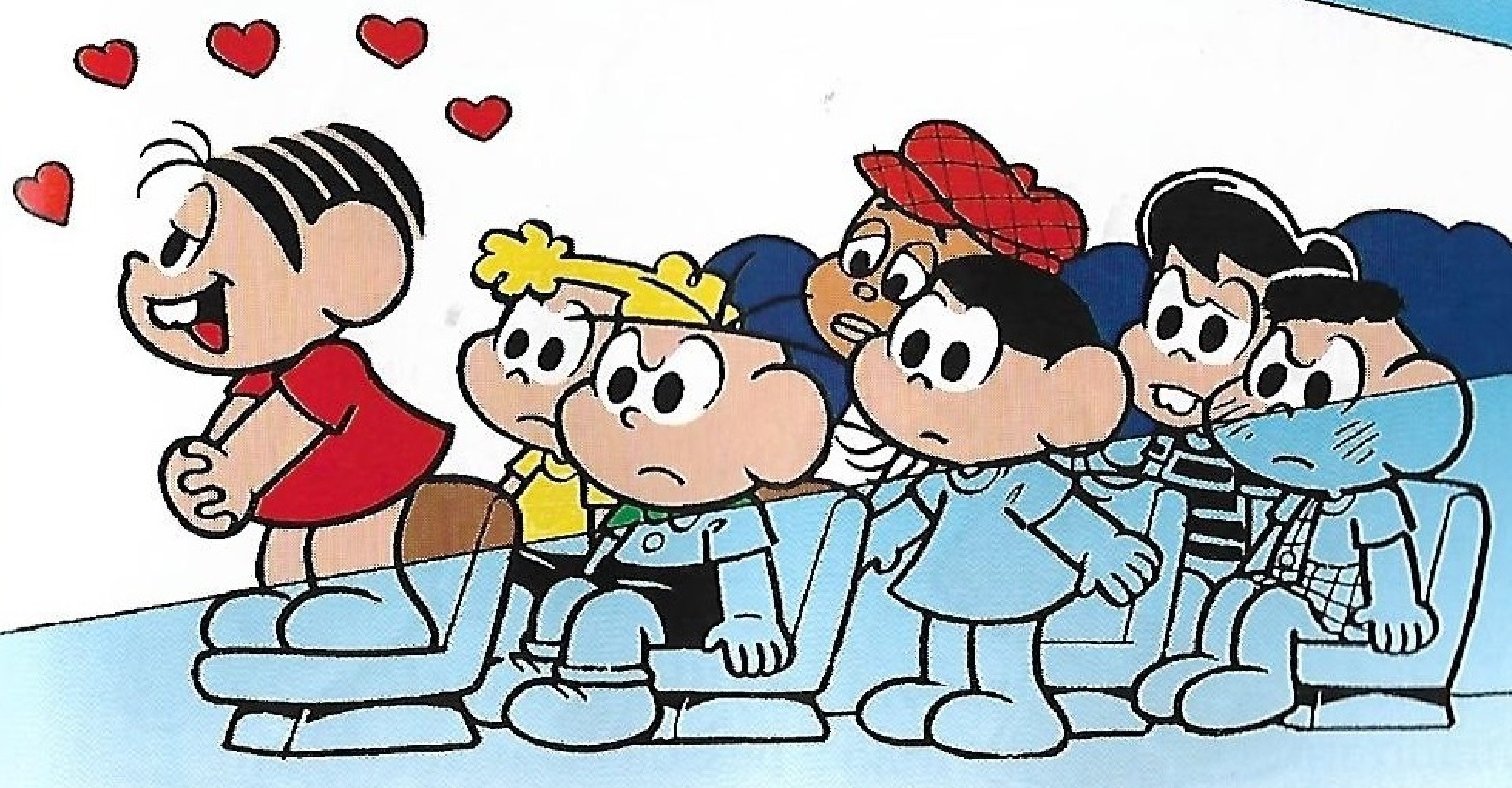
A - Alfa
B - Beta
C - Charlie
D - Delta
E - Eco
F - Foxtrot
G - Golfe
H - Hotel
I - Índia
J - Julieta
L - Lima
M - Mike
N - Novembro
O - Oscar
P - Papa
Q - Quebec
R - Romeu
S - Sierra
T - Tango
U - Uncle
V - Vítor
X - X-ray
Z - Zulu



Resposta: Mônica gorducha.

O Astro Detetive

Ele não foi detetive na vida real, só no cinema. Mas Humphrey Bogart interpretou tão bem o papel que ficou difícil separar o ator do personagem. Ele criou nas telas o detetive durão. Isso numa época em que os filmes policiais faziam muito sucesso e até ganharam o nome de filmes *noir* (preto), porque eram em preto-e-branco e tinham um clima denso e esfumaçado. Humphrey Bogart foi um grande astro. Quando morreu, transformou-se numa lenda do cinema, assim como Charlie Chaplin ou Stan Laurel e Oliver Hardy, mais conhecidos como o Gordo e o Magro.



ABC do Detetive

Álibi - prova de que a pessoa estava em outro lugar na hora do crime.

Bando - quadrilha de malfeitores.

Cena do crime - lugar onde o crime aconteceu.

Declaração - relatório assinado por um suspeito ou uma testemunha.

Evidência - informação que prova um fato.

Fraude - trapaça, velhacaria.

Habeas-Corpus - medida que impede a prisão de uma pessoa.

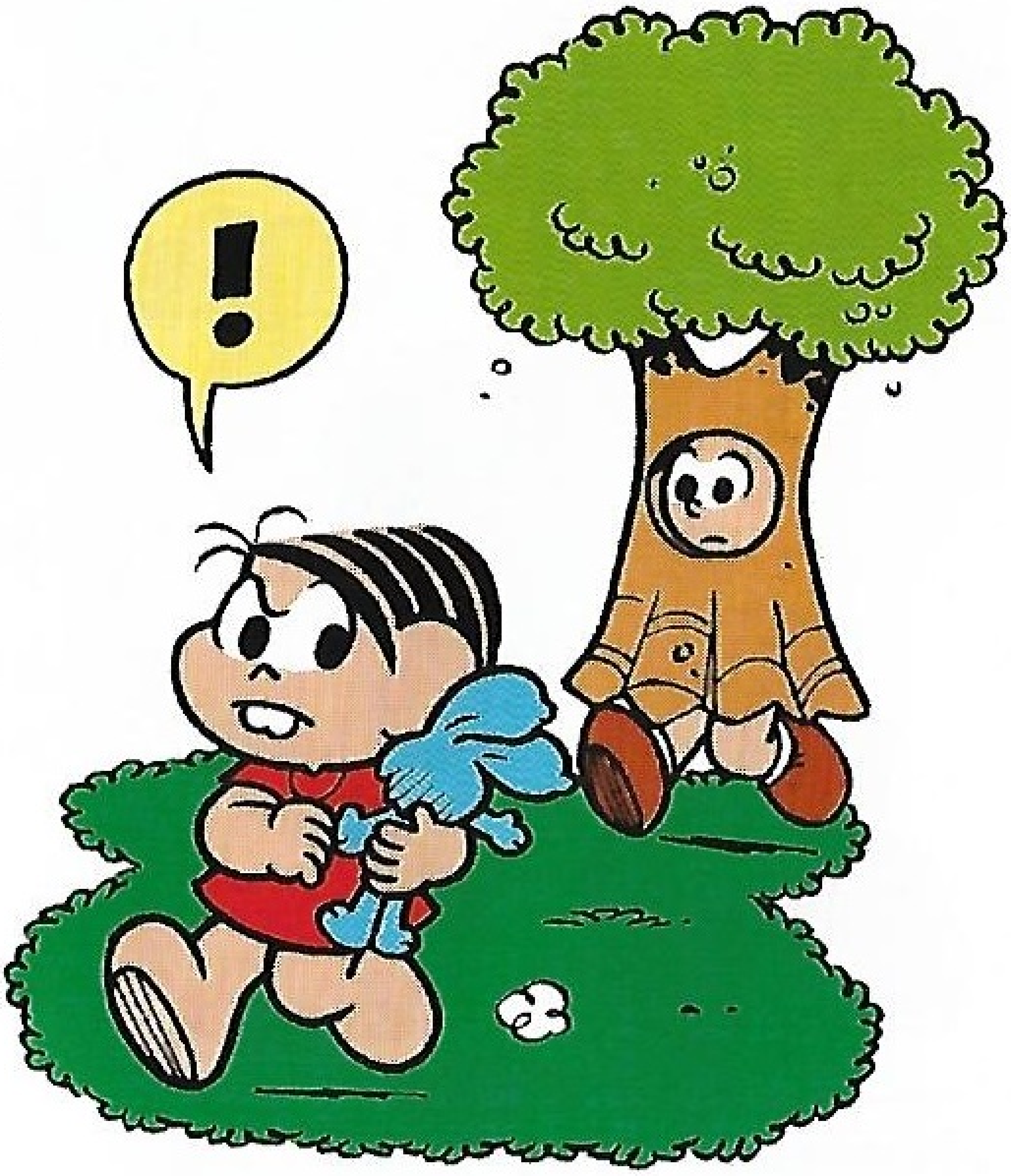
Investigação - inquérito para tentar descobrir quem cometeu o crime.

Suspeito - pessoa que o detetive supõe ter cometido o crime.

Testemunha - pessoa que presenciou o crime.

Vigilância - observar alguém atentamente.

Júri - tribunal constituído pelo juiz e jurados para julgar crimes.

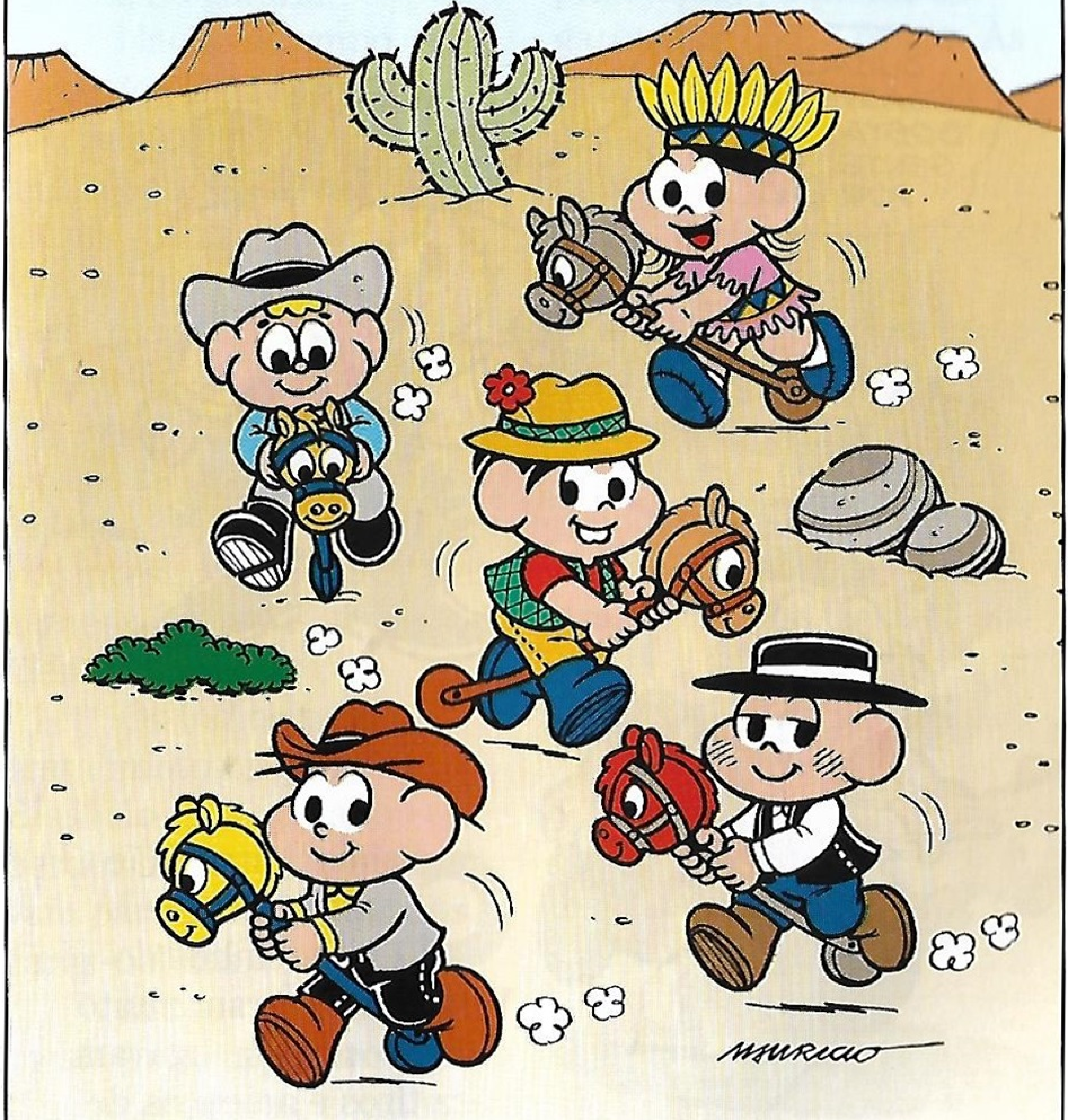


Lei - regras criadas para manter a ordem.

Pista - coisa que ajuda a solucionar um mistério.

Capítulo 3

COWBOYS



Bang! Bang!

Calma, leitor! Não precisa correr. Os mocinhos do Velho Oeste eram muito corajosos e nem ligavam para tiros e ameaças de xerifes mal-humorados.

Como os heróis dos filmes de *bang-bang*, os *cowboys* de verdade eram bons de briga e sempre rápidos no gatilho.

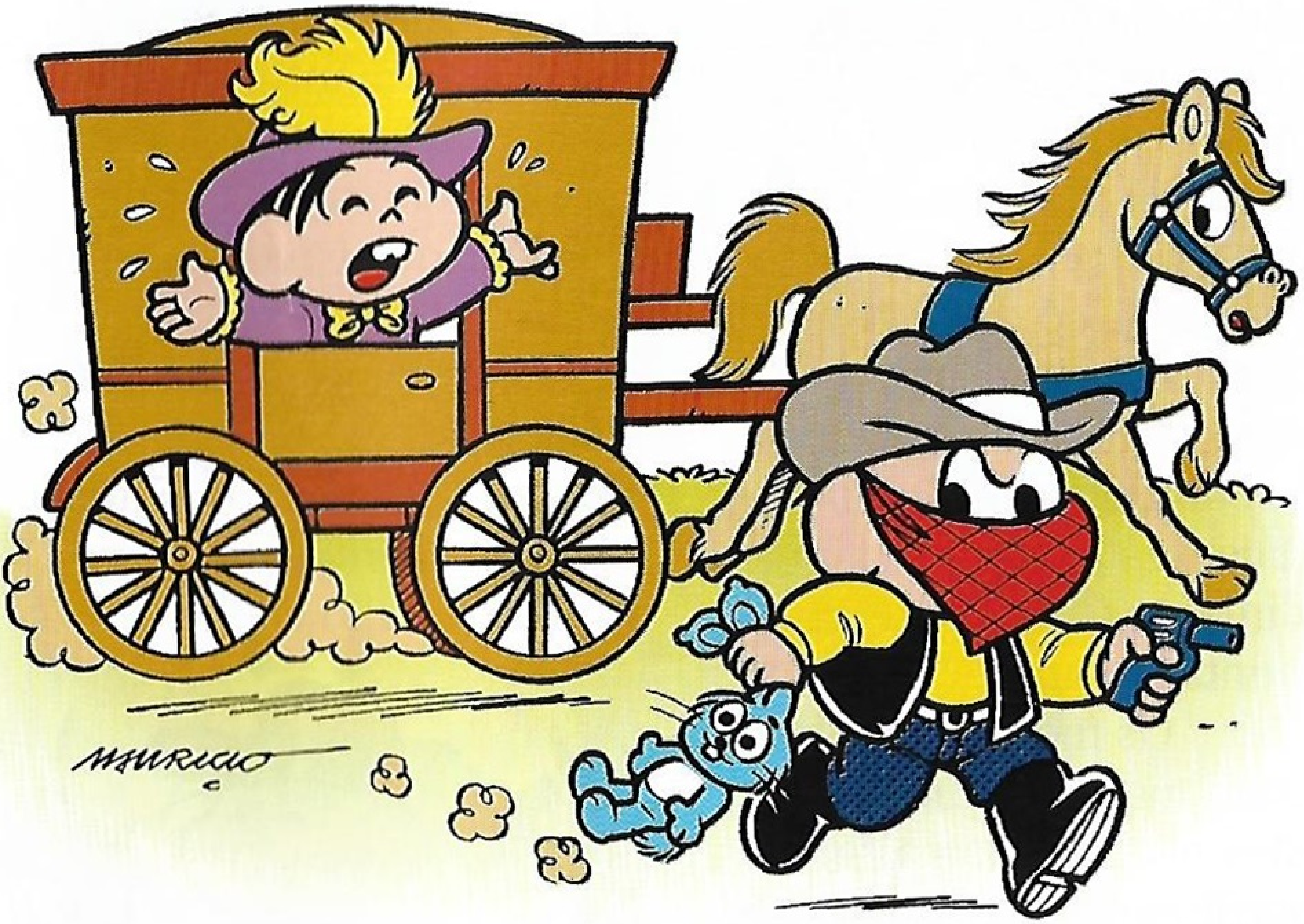
Naquele tempo, o oeste dos Estados Unidos não tinha estradas e era muito perigoso. Assim mesmo, vinha gente de todo o lado em busca de ouro, prata e terras. Para chegar lá, só de cavalo. Depois vieram as diligências e os trens. No caminho, os bandidos atacavam os viajantes para roubar peles, alimentos, armas, ferramentas e ouro.

Os índios também eram muito briguentos. Eles não estavam a fim de perder suas terras e lutavam para se defender dos caras-pálidas.

Muito corajosos, os *cowboys* cavalgavam distâncias enormes, conduzindo os rebanhos para vender na cidade. Aí, sempre se metiam em confusões. Depois de negociar o gado, reuniam-se nos *saloons* para jogar, paquerar as garotas e, claro, brigar. Às vezes, a bagunça era tão grande que nem o xerife conseguia manter a ordem.

Os filmes de faroeste mostram bem essa época dos Estados Unidos. Assistindo às aventuras de *cowboys*, índios e xerifes dá vontade de brincar de mocinho e bandido. Então, suba no seu cavalo e conquiste o Velho Oeste!

Mocinhos Famosos



Socorro! — grita a mocinha na janela da diligência. Um bandido malvado raptou-a e agora foge em disparada.

Os rapazes estão brigando no *saloon* e Billy The Kid está à solta por aí.

Calma, gente! Logo um bravo mocinho vai dar um jeito nisso tudo. Quem sabe, será um desses aqui.

Doc Holliday

Depois de estudar muito e até trabalhar como dentista, ele descobriu que queria mesmo era combater o crime. Doc gostava de ir aos *saloons* para jogar, beber e manter a tranqüilidade do lugar, mesmo que precisasse *brigar* para isso.

Bat Masterson

Acredite se quiser, mas o verdadeiro nome do destemido Bat Masterson era... Bartholomeu!

O cinema tornou famoso este elegante herói do Velho Oeste. Mesmo brigando com bandidos a toda hora ele estava sempre arrumadinho. De chapéu e bengala era o único em todo o Oeste sem uma poeira sequer no terno.

Wyatt Earp

O mocinho Wyatt era amigo de Doc Holliday e Bat Masterson. Ele cavalgava pelo Velho Oeste defendendo a lei e a ordem. Rápido no gatilho, jamais errava o alvo!

Bat Masterson

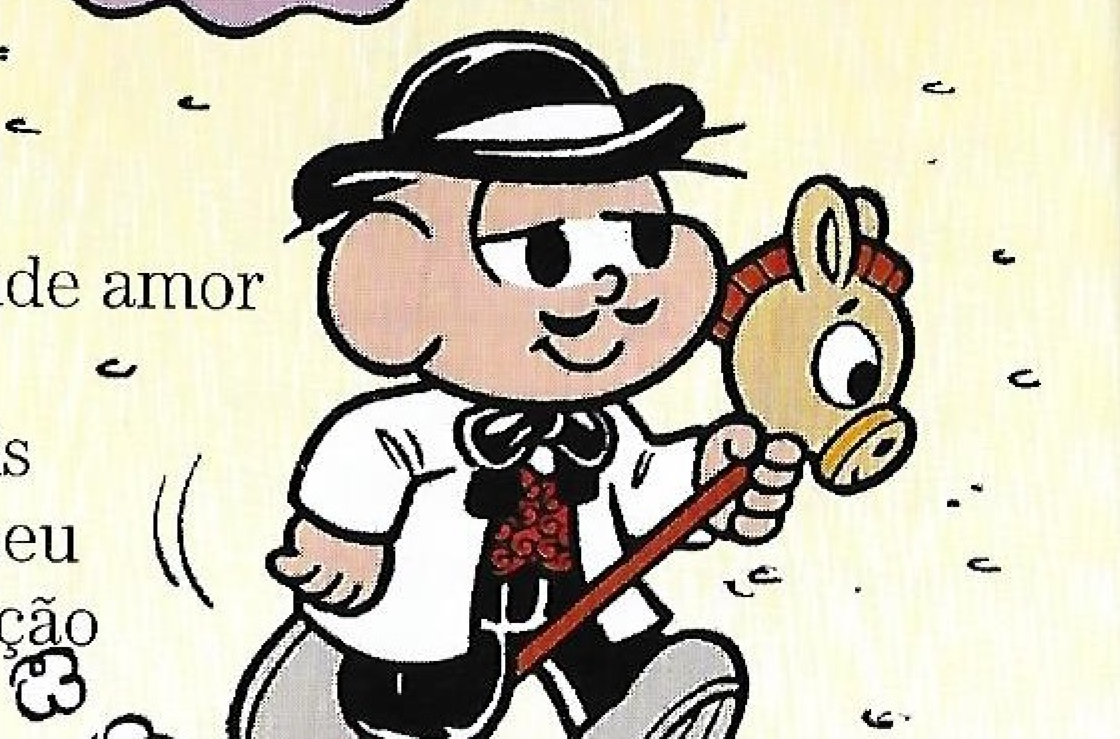
Havens Wray e
Bart Corwim
Versão: *Edson Borges*

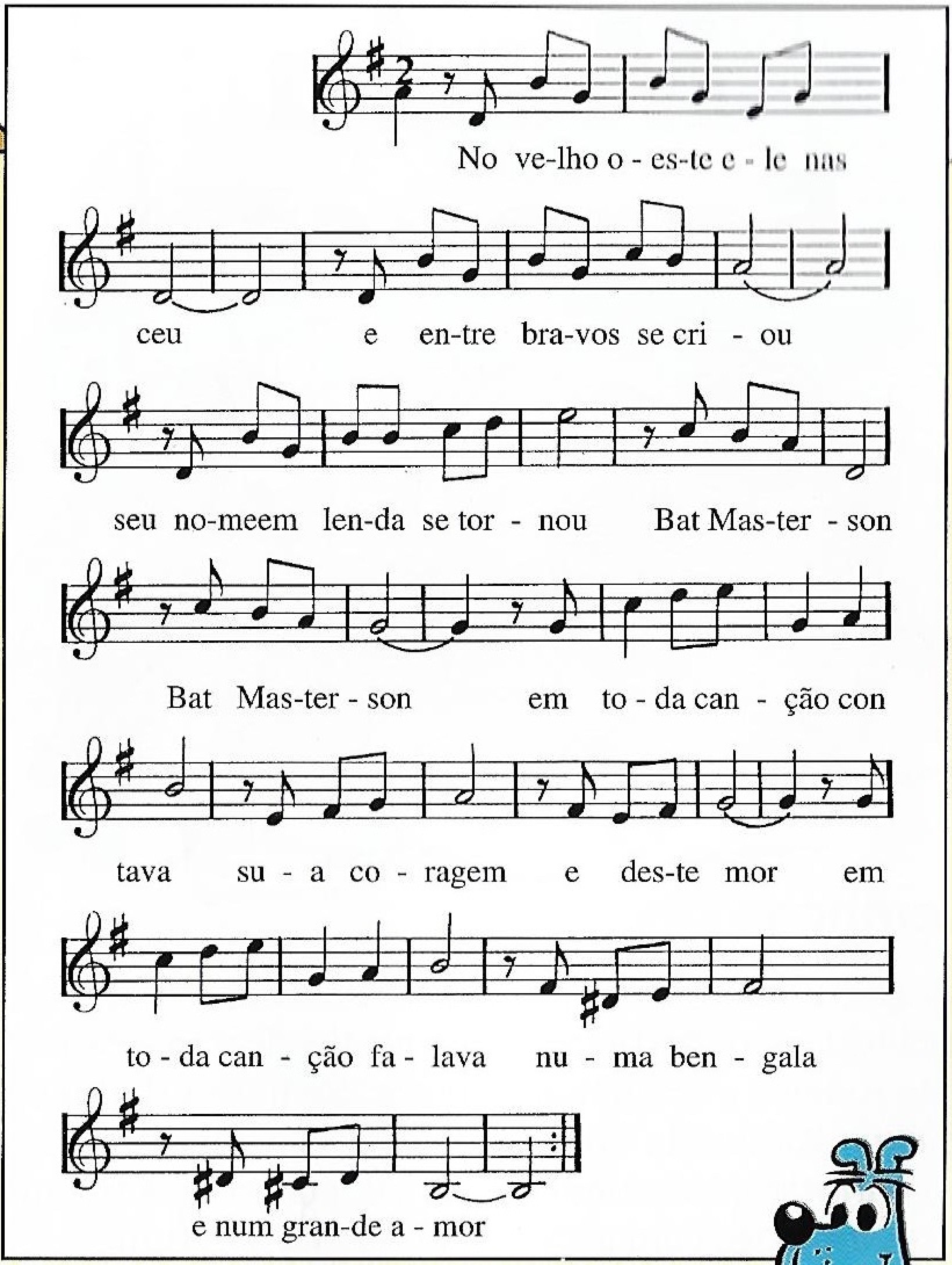
No Velho Oeste ele nasceu
E entre bravos se criou
Seu nome em lenda se tornou
Bat Masterson
Bat Masterson

Sempre elegante e cordial
Sempre o amigo mais leal
Foi da justiça um defensor
Bat Masterson
Bat Masterson

Em toda canção contava
Sua coragem e destemor
Em toda canção falava
Numa bengala e num grande amor

É o mais famoso dos heróis
Que o Velho Oeste conheceu
Fez do seu nome uma canção
Bat Masterson
Bat Masterson





© 1958 - EMI UNART MUSIC/EMI CATALOGUE PARTNERSHIP INC/
Subeditado pela EMI Songs do Brasil Edições Musicais Ltda.

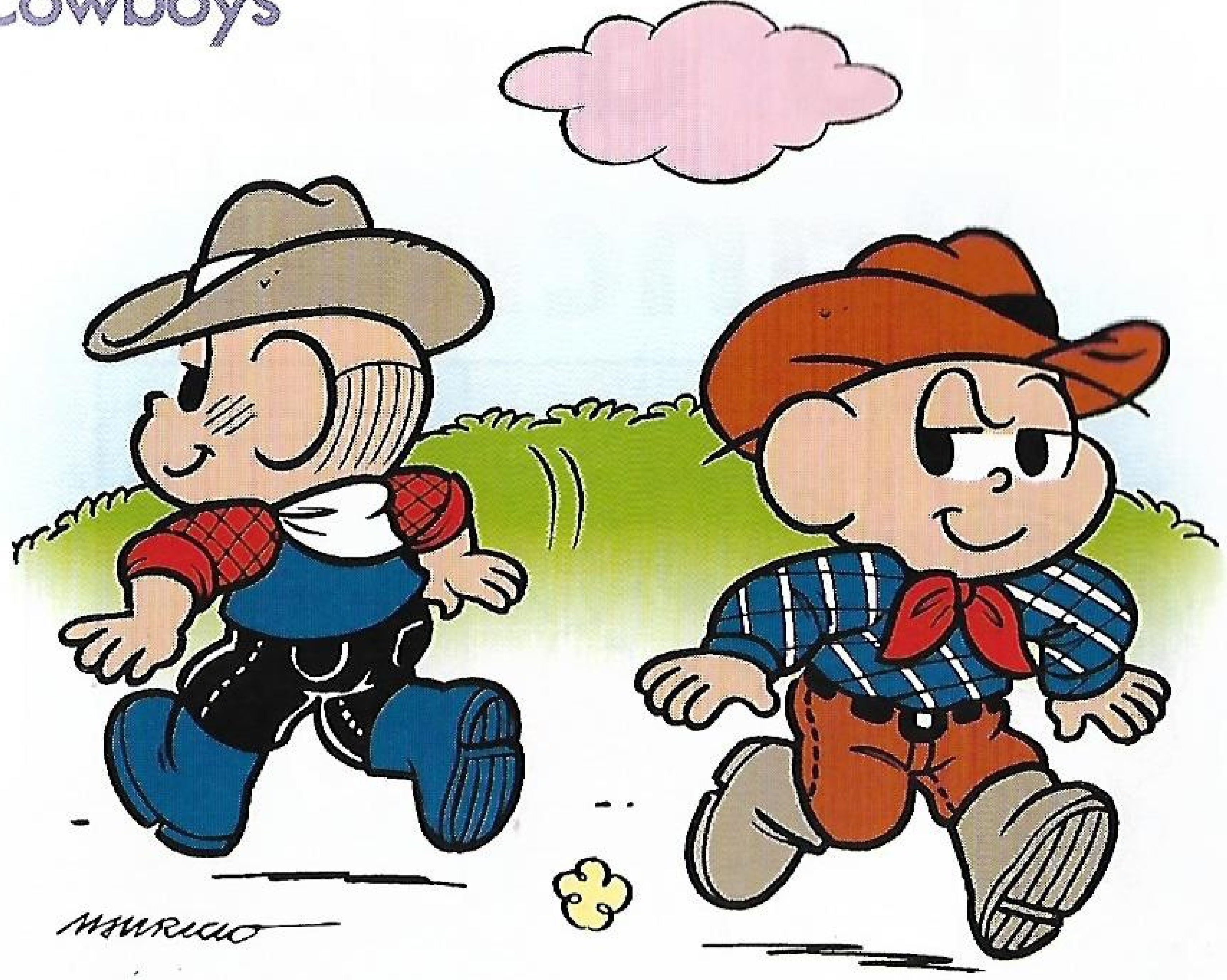
Moda Faroeste

Mocinhas

Algumas garotas também cavalgavam, participavam de rodeios e eram mais rápidas no gatilho do que muito xerife. Elas vestiam roupas parecidas com as dos rapazes.

Você pode se transformar numa típica mocinha do Velho Oeste usando camisa xadrez, *jeans* e botas. Se quiser dar um toque mais feminino no visual, ponha uma fita nos cabelos e passe um pouquinho de batom. Nem os bandidões vão resistir ao seu charme!

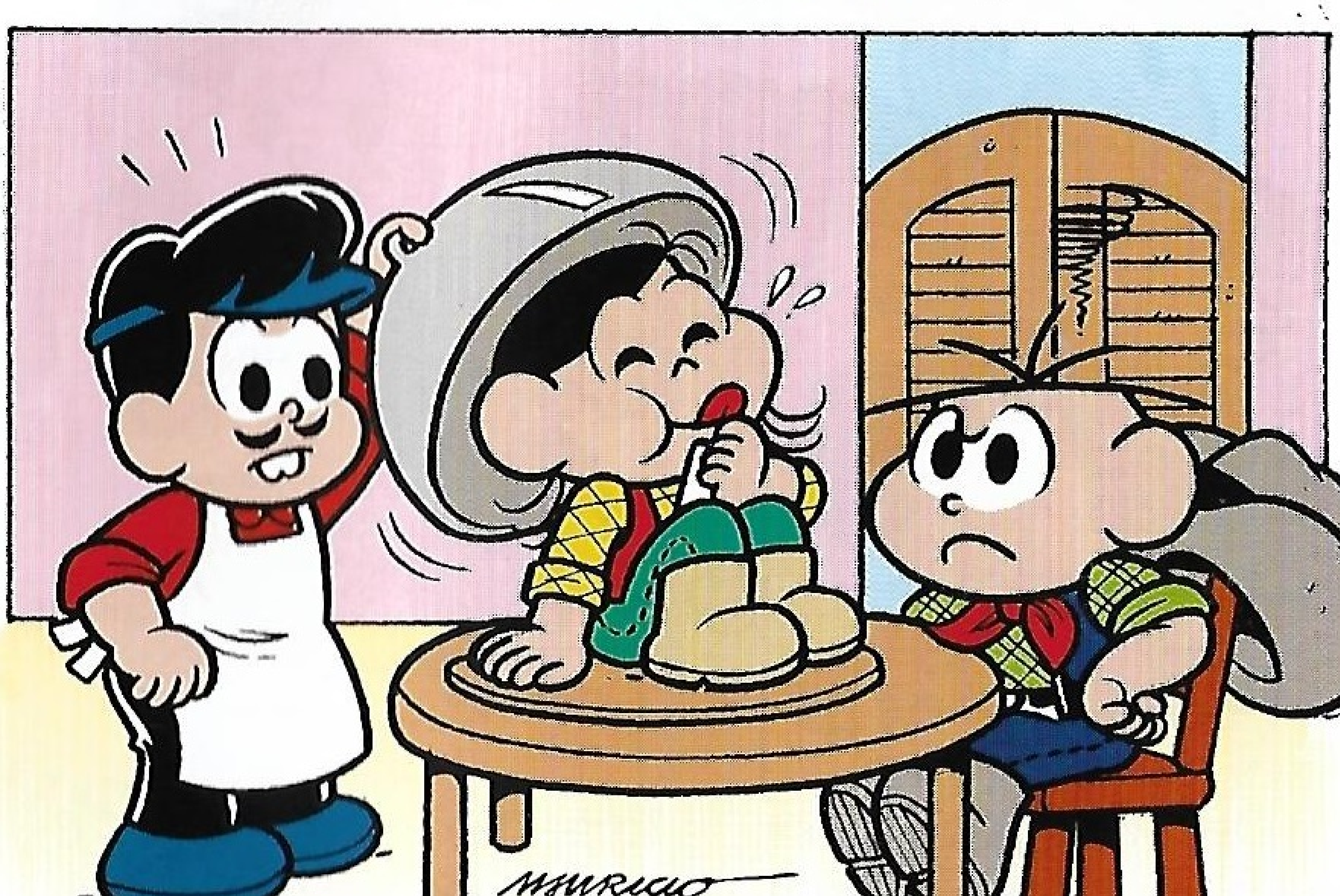
Cowboys



Os *cowboys* viajavam demais, por isso gostavam de roupas confortáveis. Você pode se vestir como um bravo mocinho. Ponha camisa xadrez e calça *jeans*. Calce botas e amarre um lenço colorido no pescoço. Um chapéu de abas largas vai protegê-lo do sol forte do deserto. Agora é só sair cavalgando por aí, mas não esqueça seu laço, vaqueiro!

Se, em vez do mocinho, você for o bandido da brincadeira, cubra o rosto com um lenço para não ser reconhecido pelos caçadores de recompensa.

Hora do Rancho

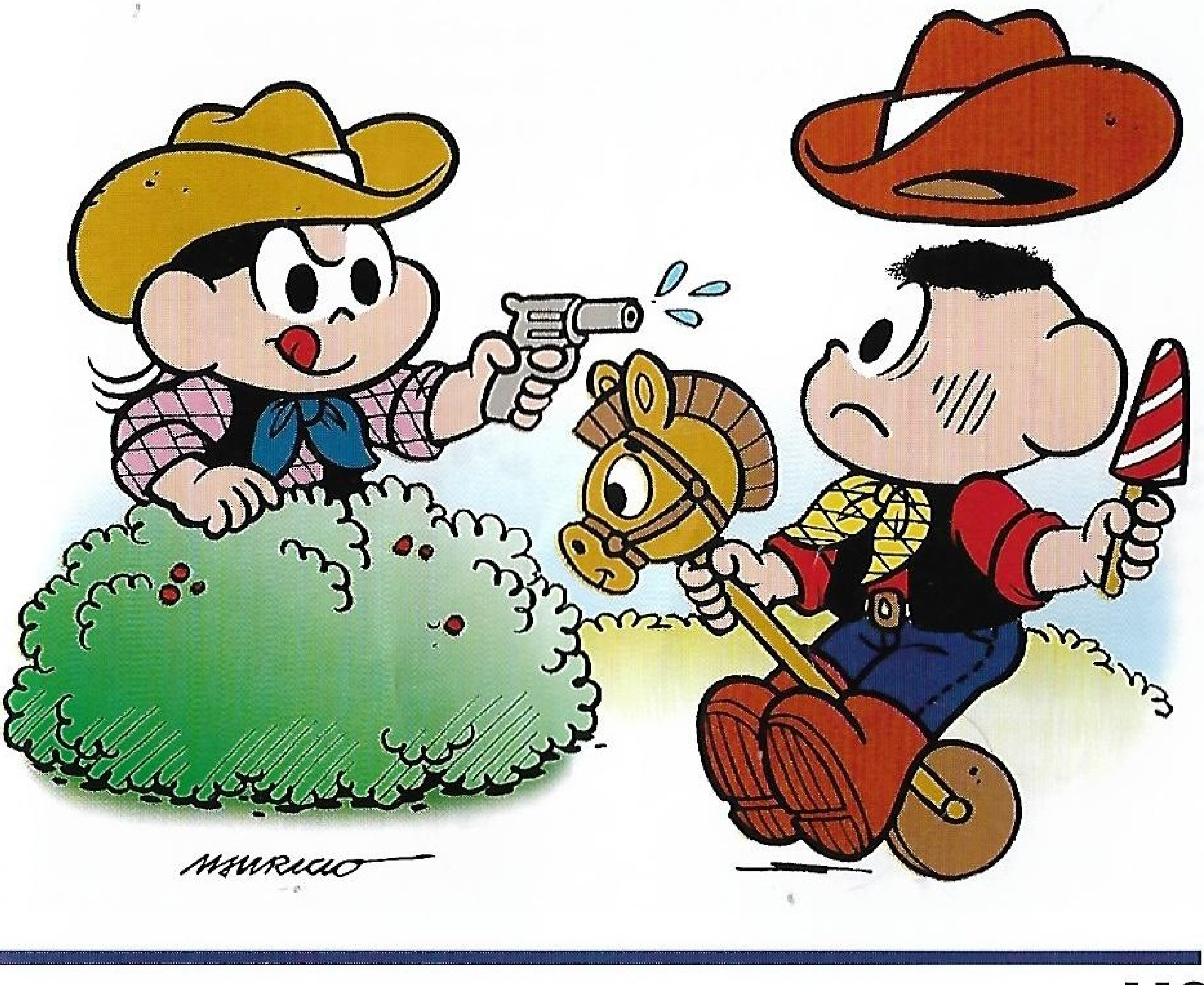


Hum... Nada mais gostoso que um prato de carne de antílope, batatas fritas na banha, ervilhas e cebolas selvagens. Bem... pelo menos os *cowboys* adoravam. E gostavam mais ainda da sobremesa: um bolo de milho com mel chamado *Johnny Cake*.

Claro que não dá para comer isso na lanchonete da esquina. Só voltando no tempo e visitando os ranchos do Velho Oeste.

Agora, uma fofoca: adivinhe o que fazia os *cowboys* lamberem os beiços? Biscoitos! Aqueles bravos vaqueiros, quem diria, eram malucos por biscoitos de milho e mel.

Outra delícia do Oeste eram as maçãs: frescas ou em compota. Quando acabavam as maçãs, os doces eram feitos com melões, uvas ou... melancias! A Magali ia se dar muito bem no Velho Oeste...



Delícias do Oeste

***Que tal preparar algumas receitas típicas do Velho Oeste*, cowboy?**

Maçã do Amor

Espete o palito na maçã. Mergulhe-a numa vasilha com mel. Passe-a num prato com cereais ou biscoitos picadinhos.

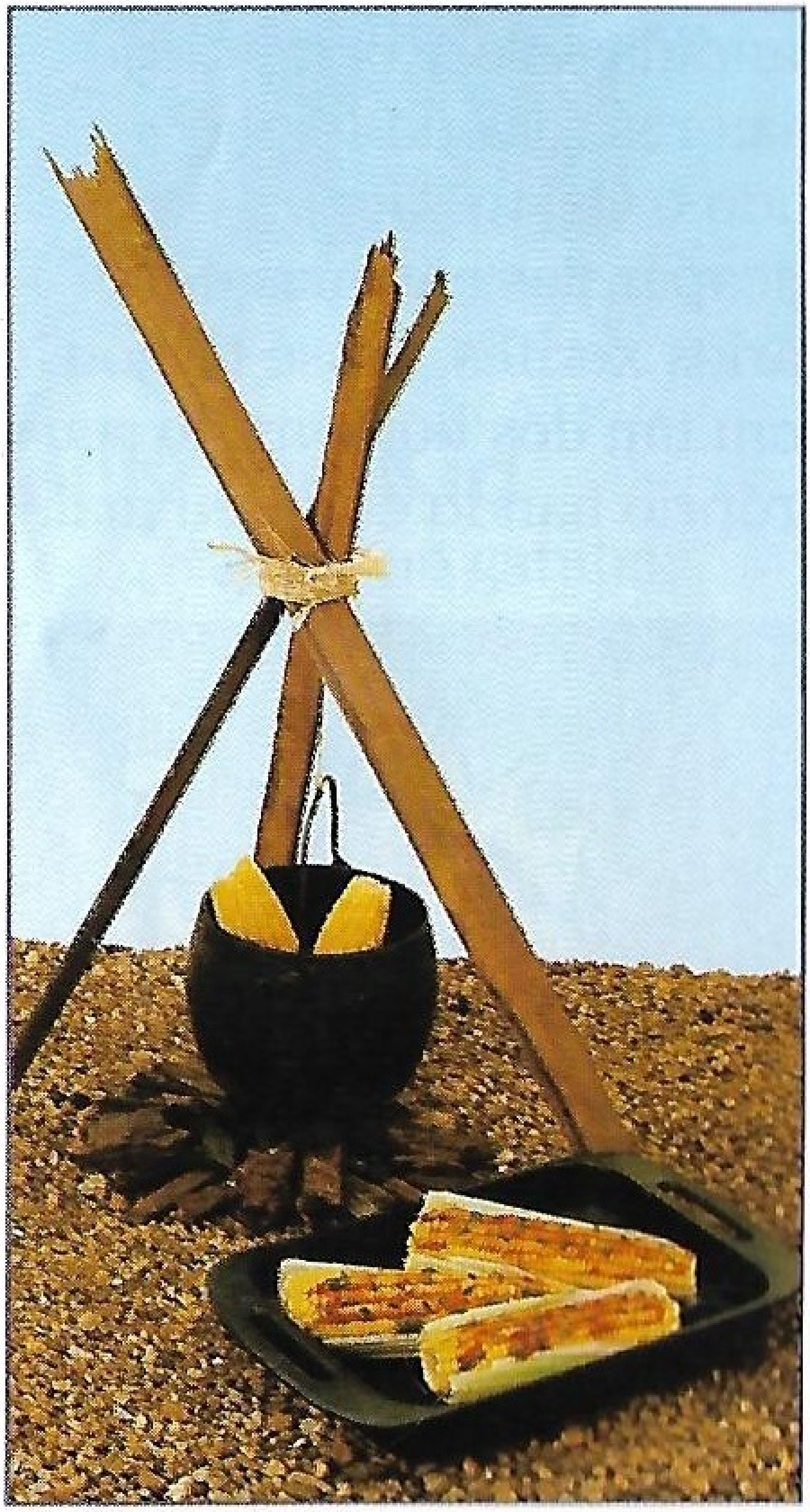
VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- maçãs
- palitos de sorvete
- mel
- biscoito ou cereais

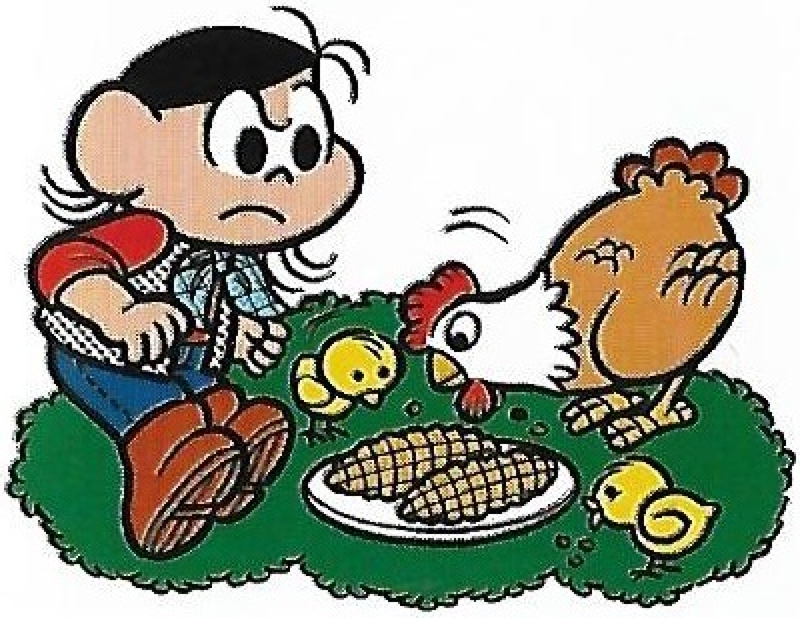
Milho À Moda Navajo

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 espigas de milho verde
- 3 colheres de manteiga
- 2 colheres de catchup
- cebolinha picada
- molho inglês
- papel alumínio

Coloque as espigas de milho numa panela com água e cozinhe durante 6 minutos. Deixe-as esfriar. Embrulhe cada uma delas em papel alumínio. Com a ajuda de um adulto, coloque as espigas no forno e deixe-as assar por 20 minutos. Enquanto isso, faça um molho misturando a manteiga, o *catchup*, um pouco de cebolinha e de molho inglês. Coloque as espigas numa travessa e sirva-as bem quentinhas, com o molho por cima.

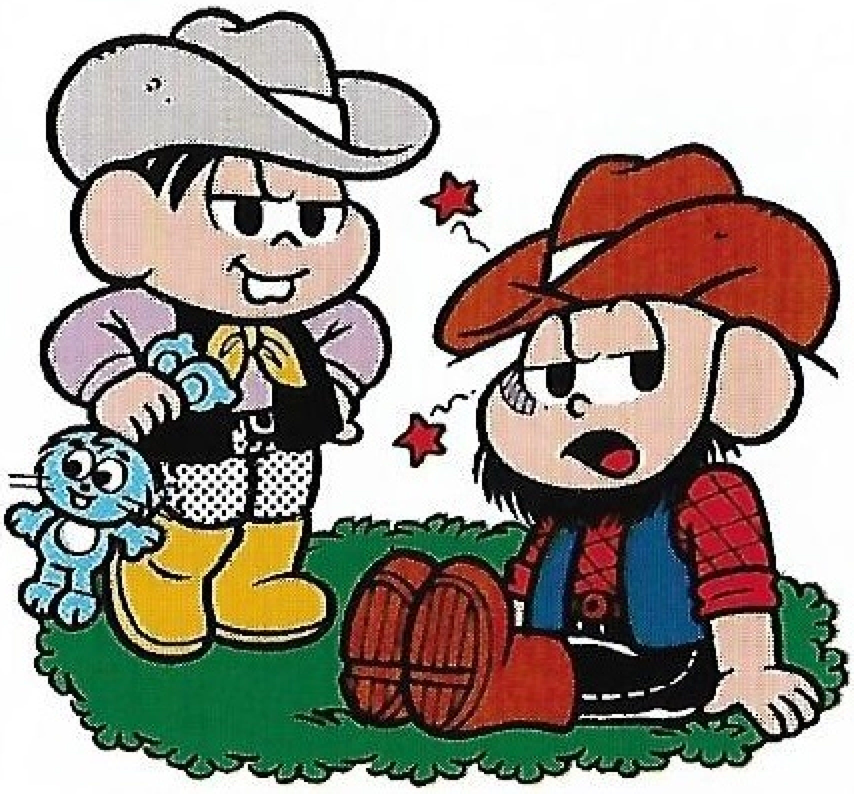




Procurados

Jesse James

Jesse, com seu bando, assaltou bancos e trens, roubou gado e colecionou uma lista enorme de bandidagens. Foi um dos maiores fora-da-lei de todo o Oeste. Depois de escapar das algemas de vários xerifes, Jesse brigou com um dos homens do seu próprio bando e se deu mal.



Belle Starr

A garota mais perigosa da região. Belle casou-se várias vezes, sempre com bandidões e participava de todos os assaltos. Ela era vaidosa e gostava de usar roupas bem bonitas. Vivia dizendo que era a rainha dos bandidos.

Os Irmãos Dalton

Quando eram garotos, Grat, Bill, Bob e Emmet trabalharam como vaqueiros, andando por estradas perdidas no deserto. Depois viraram ladrões e todos tinham medo dos Dalton. Xerifes e caçadores de recompensa viviam no pé deles pelos quatro cantos do Oeste.

Billy the Kid

Rápido no gatilho, Billy foi um dos bandidos mais famosos do Oeste.

Chegou a ser julgado por roubo de gado e só se livrou da forca porque conseguiu fugir.

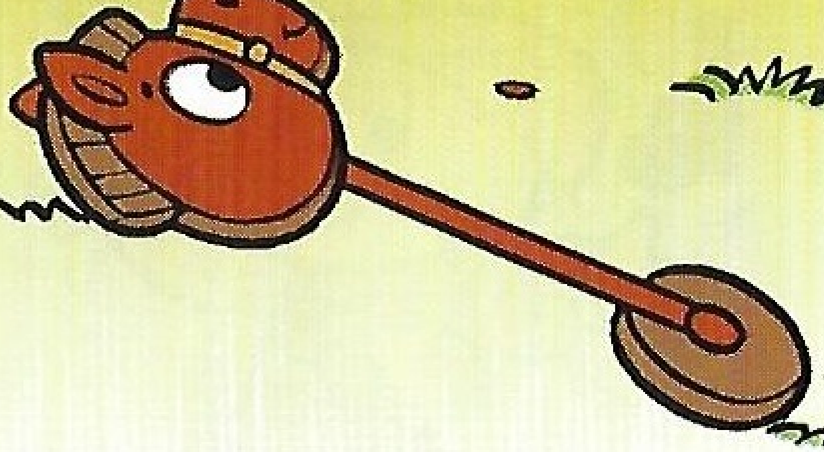
Todos os xerifes tentaram pegá-lo, mas ele sempre dava um jeito de escapar. Até que um cara chamado Pat Garret finalmente tirou Billy de cena.

João e Maria

Chico Buarque de Holanda

Agora eu era o herói
E o meu cavalo só falava inglês
A noiva do cowboy
Era você além das outras três
Eu enfrentava os batalhões
Os alemães e seus canhões
Guardava o meu bodoque
E ensaiava um rock
Para as matinês

Agora eu era o rei,
Era o bedel e era também juiz
E pela minha lei
A gente era obrigado a ser feliz
E você era a princesa
Que eu fiz coroar
E era tão linda de se admirar
Que andava nua pelo meu país



Não, não fuja não
Finja que agora eu era o seu brinquedo
Eu era o seu pião
O seu bicho preferido

Vem, me dê a mão
A gente agora já não tinha medo
No tempo da maldade acho que a gente
Nem tinha nascido

Agora era fatal
Que o faz de conta terminasse assim
Pra lá deste quintal
Era uma noite que não tem mais fim
Pois você sumiu no mundo
Sem me avisar
E agora eu era o louco a perguntar
O que é que a vida vai fazer de mim

© 1977, Cara Nova Editora Musical Ltda.

Mim, Pele-Vermelha

Os índios aparecem como vilões nos filmes de faroeste. Mas a história verdadeira não foi *bem* essa. O homem branco tomou a terra deles, destruiu as matas e acabou com os antílopes, búfalos e coelhos que viviam por lá. Algumas tribos desapareceram do mapa, outras vivem em reservas indígenas.

Apaches

Brigaram muito com os brancos para não perderem suas terras. Eram guerreiros temidos e tiveram um grande líder, chamado Gerônimo. Um dia, ele foi preso e nunca mais voltou para o seu povo.

Navajos

Plantavam milho, melão, legumes e pêssegos. Ao contrário das outras tribos, que usavam roupas de couro de búfalo, eles teciam roupas de lã com bonitos desenhos. Também faziam anéis e colares de prata.

Sioux

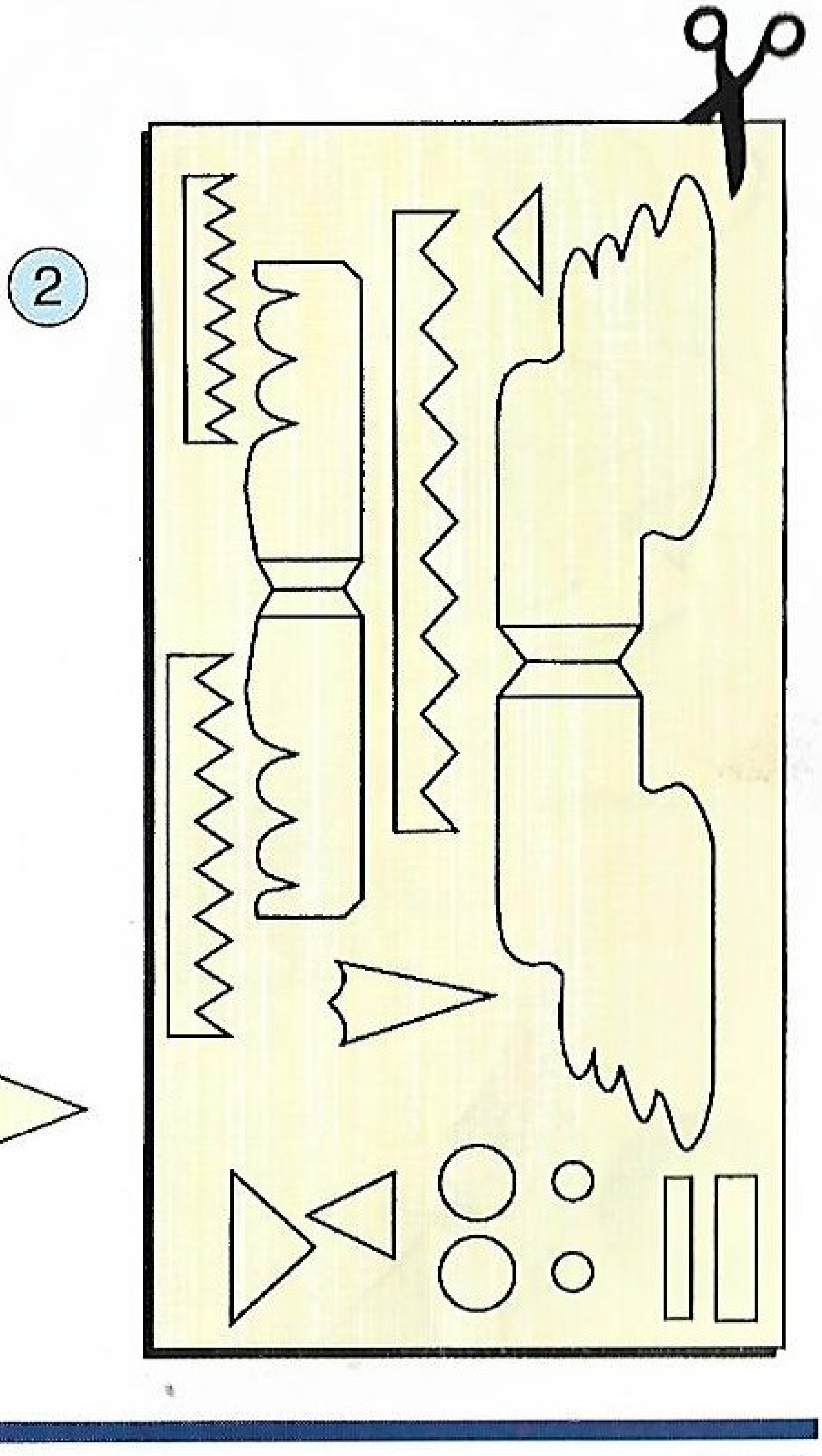
Eram guerreiros bem treinados. Enfrentaram os caras-pálidas várias vezes, defendendo suas terras. O famoso Touro Sentado foi um dos seus chefes. Ele comandou um ataque contra o 7º Batalhão do Exército Americano, que queria tirar os sioux de Black Hills, um lugar sagrado para eles. Isso porque os caras-pálidas tinham descoberto ouro por lá.

Totem

Os índios norte-americanos esculpiam enormes totens de madeira. Eles acreditavam que assim protegiam a tribo. Você quer fazer um para proteger seu quarto?

Recorte um quadrado de cartolina. Cole um pote de iogurte sobre ele com a boca virada para baixo. Cole sobre o pote um outro de formato diferente e com a boca virada para cima. Depois, cole sobre este pote um outro igual, com a boca virada para baixo. E assim vá montando seu totem (desenho 1). Complete com asas, olhos e bocas feitos com cartolina colorida (desenho 2).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- potes de iogurte
- cola
- cartolina e papéis coloridos



Papo de Índio

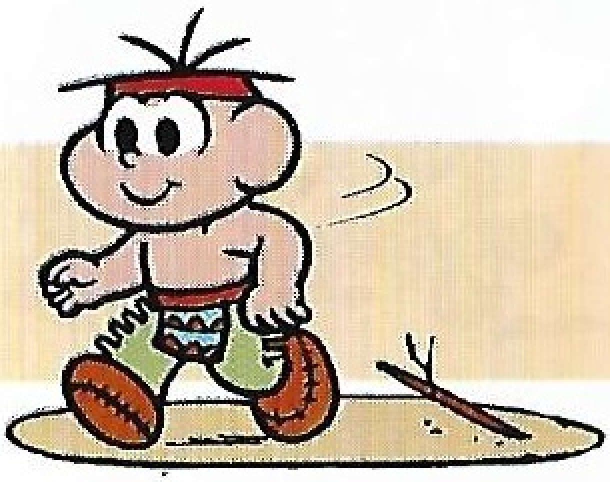
Os peles-vermelhas tinham um jeito diferente de se comunicar. Eles usavam sinais de fumaça ou deixavam marcas feitas com pedras e gravetos pelo caminho.

Quando um grupo saía para caçar, fazia sinais de fumaça para dar notícias à tribo. Uma fogueira acesa, com uma linha de fumaça, servia para mostrar o lugar do acampamento. Duas linhas indicavam que eles estavam perdidos ou tinham se metido em encrencas. Três fogueiras acesas significavam uma caçada bem-sucedida. Se o Conselho de Chefes se reunia, acendiam quatro fogueiras no acampamento.

Nas longas caminhadas, os índios deixavam sinais feitos com pedras, folhas e galhos, para ajudar os companheiros que vinham depois.

Você e sua turma podem brincar com o código dos índios durante um passeio ou acampamento.

Uma pedra sobre a outra: mostra a estrada escolhida.



Um galho espetado no chão: aponta a direção a seguir.

Um círculo traçado no chão com uma pedra no meio: já voltei para casa.

Cocar

Com este cocar você vai se transformar num legítimo pele-vermelha pronto para caçar búfalos ou guerrear com os caras-pálidas.

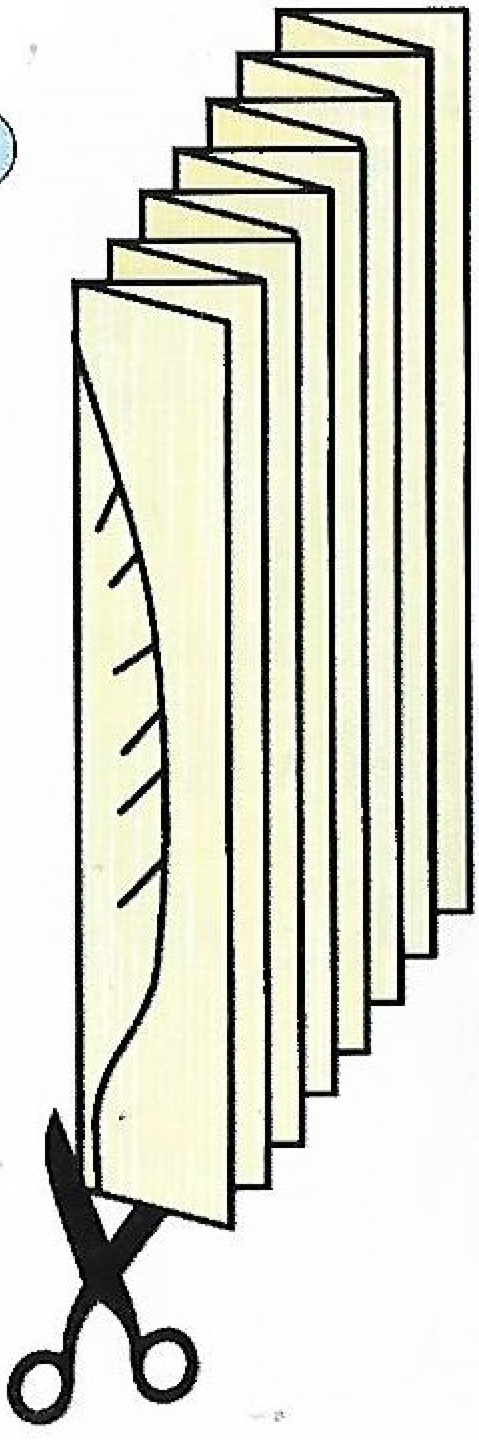
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

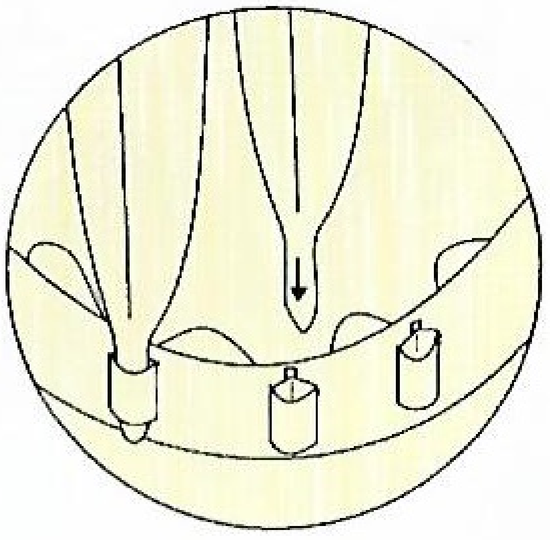
- cartolina colorida
- cola

Para fazer as penas, corte retângulos de 14 cm x 10 cm de cartolina. Dobre cada um ao meio. Desenhe meia pena bem na dobra e recorte (desenho 1).

Corte uma tira de cartolina de 50 cm x 4 cm. A cada 3 cm da tira, faça um corte vertical. Corte outra tira de 70 cm x 2,5 cm. Passe-a pelas aberturas da tira grossa, prendendo uma pena em cada laçada (desenho 2). Cole as pontas da tira fina na outra. Feche o cocar colando as duas pontas (desenho 3).

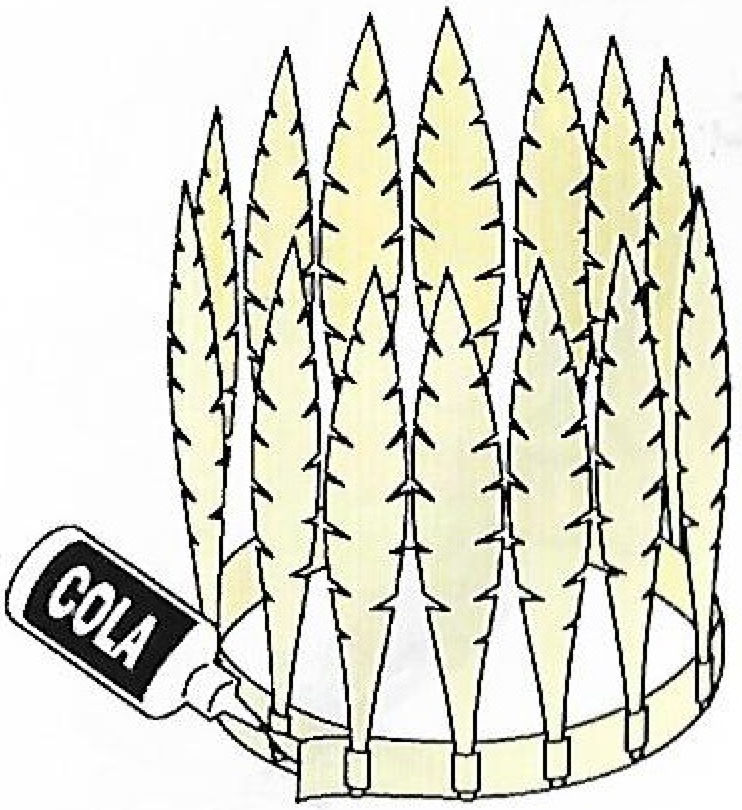
1





2

3



Aí, Mocinho!

Certos mocinhos ficaram muito famosos no cinema. Conheça alguns deles.

Tom Mix

De *cowboy* virou xerife e acabou astro de cinema. O herói Tom Mix é o justiceiro que passa por todos os perigos, vivendo aventuras alucinantes com seu inseparável companheiro, o cavalo Tony.

Foto: Editora Globo

Foto: Editora Globo

Giuliano Gema

Este mocinho não errava nenhum tiro e a munição não acabava nunca. Giuliano foi o grande astro dos *westerns-spaguetti* (os favoritos da Magali), filmes de faroeste com muita ação. Seu filme mais famoso chama-se *O Dólar Furado*.

Roy Rogers

Roy era o mocinho corajoso que, além de pegar todos os bandidos, fazia sucesso cantando na TV e no cinema, onde foi chamado de "o rei dos *cowboys*". Sempre com seu cavalo Trigger, garantia a lei e a ordem... pelo menos nos filmes.

O ator Leonard Slye interpretava Roy Rogers.

Reprodução

Foto: Agência O Globo

Clint Eastwood

Calado e misterioso, Clint é perfeito para o papel de *cowboy* solitário. Com sua pontaria infalível foi o mocinho de vários filmes. Quando virou diretor de cinema, ganhou um Oscar pelo filme *Os Imperdoáveis*.

John Wayne

Durão, pavio curto, capaz de brigar com qualquer um... Exatamente como no Velho Oeste! John Wayne foi um dos *cowboys* mais famosos do cinema e trabalhou em faroestes importantes como *No Tempo das Diligências*, *Depois do Vendaval* e *Rastros de Ódio*.

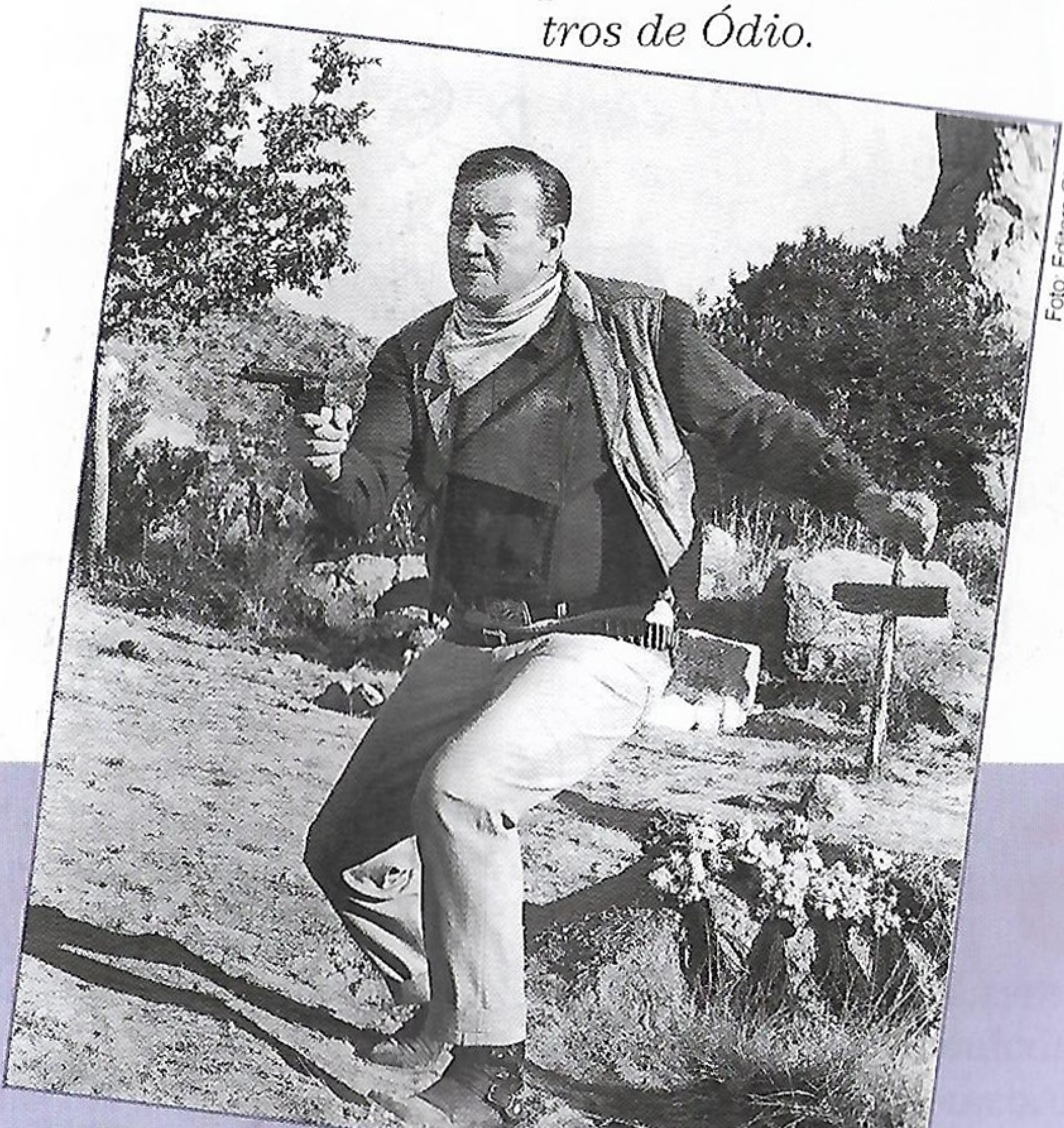
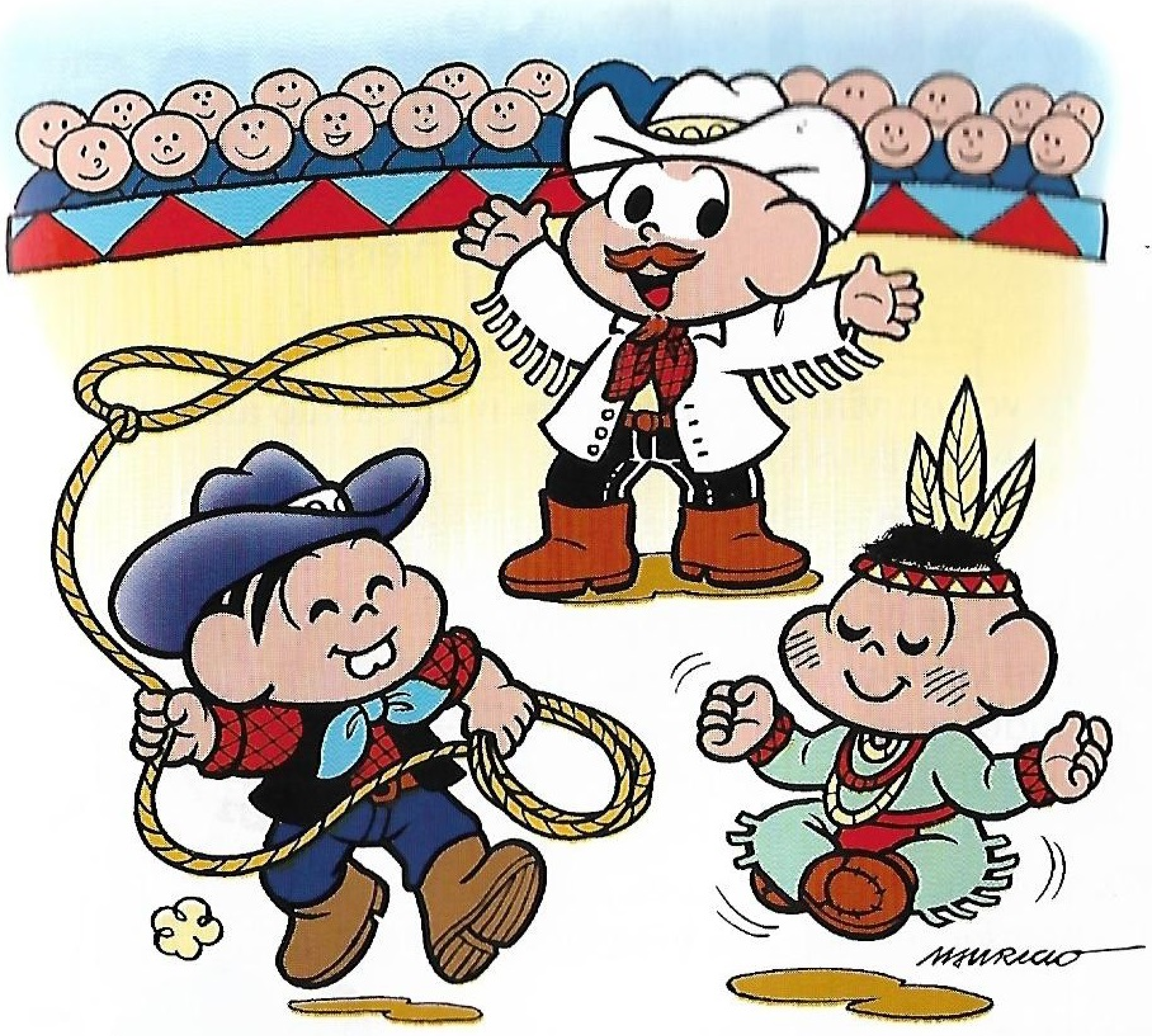


Foto: Editora Globo

Búfalo Bill

Saiam do caminho! Ele vem vindo! Esse Bill está sempre com pressa... Desde garoto, trabalhou como mensageiro, atravessando o deserto, escapando de assaltos e dos apaches. Depois, lutou



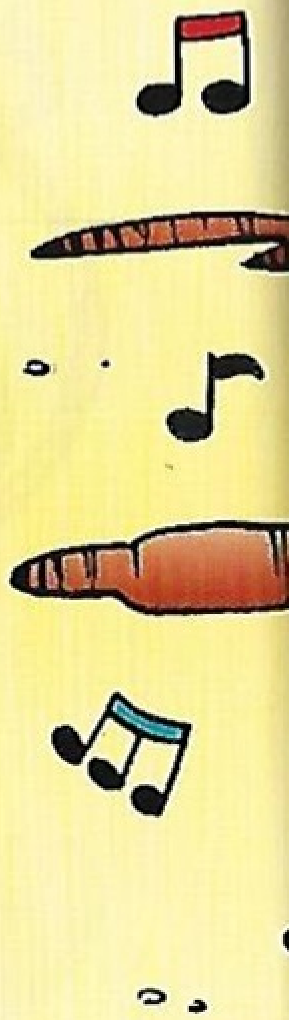
contra os cheyenes e, já conhecido por não ter medo de nada, foi contratado para caçar búfalos.

O tempo passou e Búfalo Bill resolveu montar um *show*, apresentando rodeios e personagens famosos do Oeste. Até Touro Sentado participava do espetáculo.

No fim da vida, quando encerrou a carreira de caçador, Bill passou a criar búfalos em suas terras para salvá-los da extinção.

Oh! Suzana

Stephen Foster
Versão: *Bob Nelson*



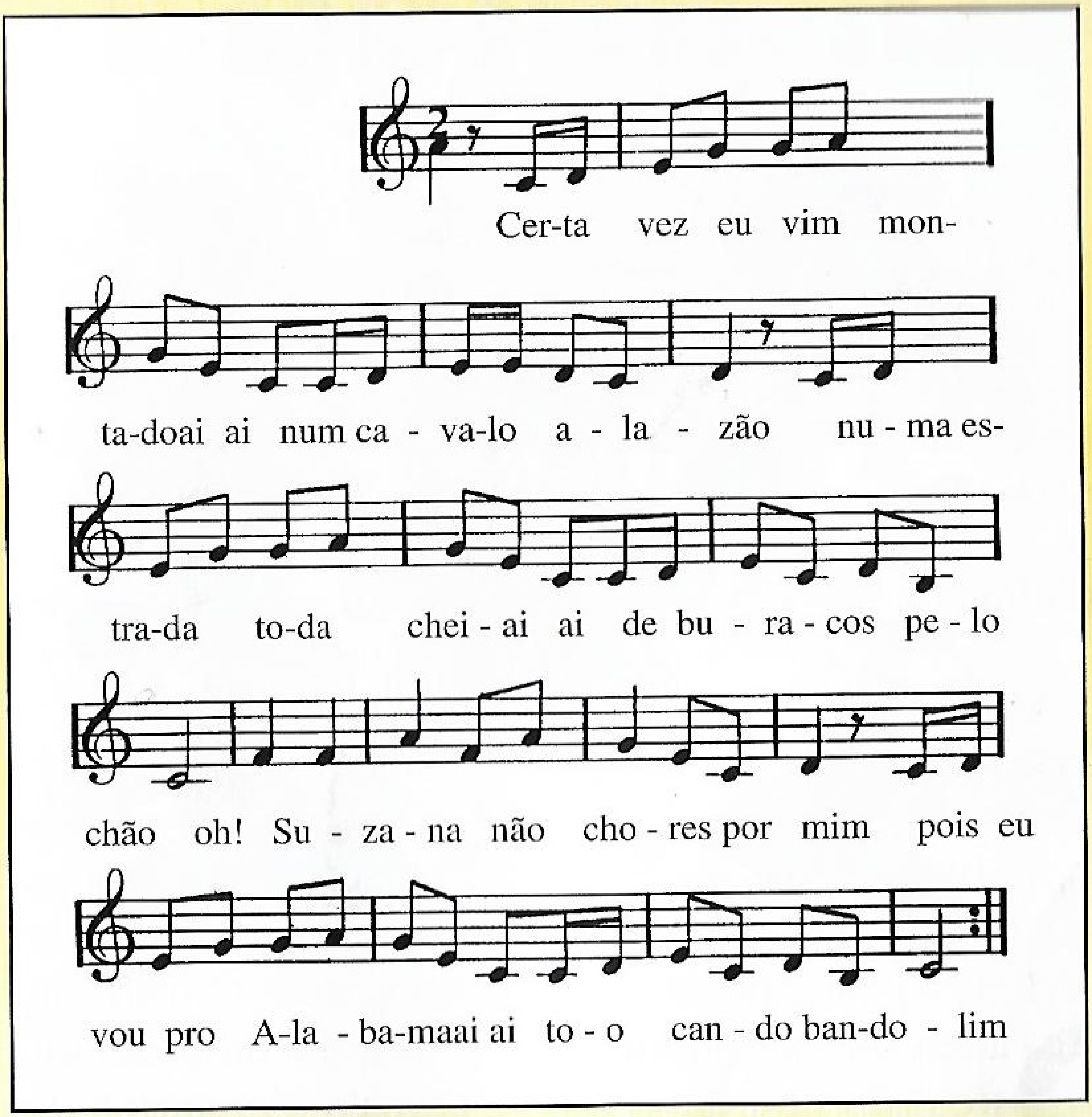
Certa vez eu vim montado ai, ai num cavalo alazão
Numa estrada toda cheia ai, ai
de buracos pelo chão

Oh! Suzana não chores por mim
Pois eu vou pro Alabama ai, ai
Tocando bandolim
Iolorei lorei iolorei iloreipi...

Na metade do caminho eu caí dentro dum valo
E cheguei ao Alabama arrastando meu cavalo

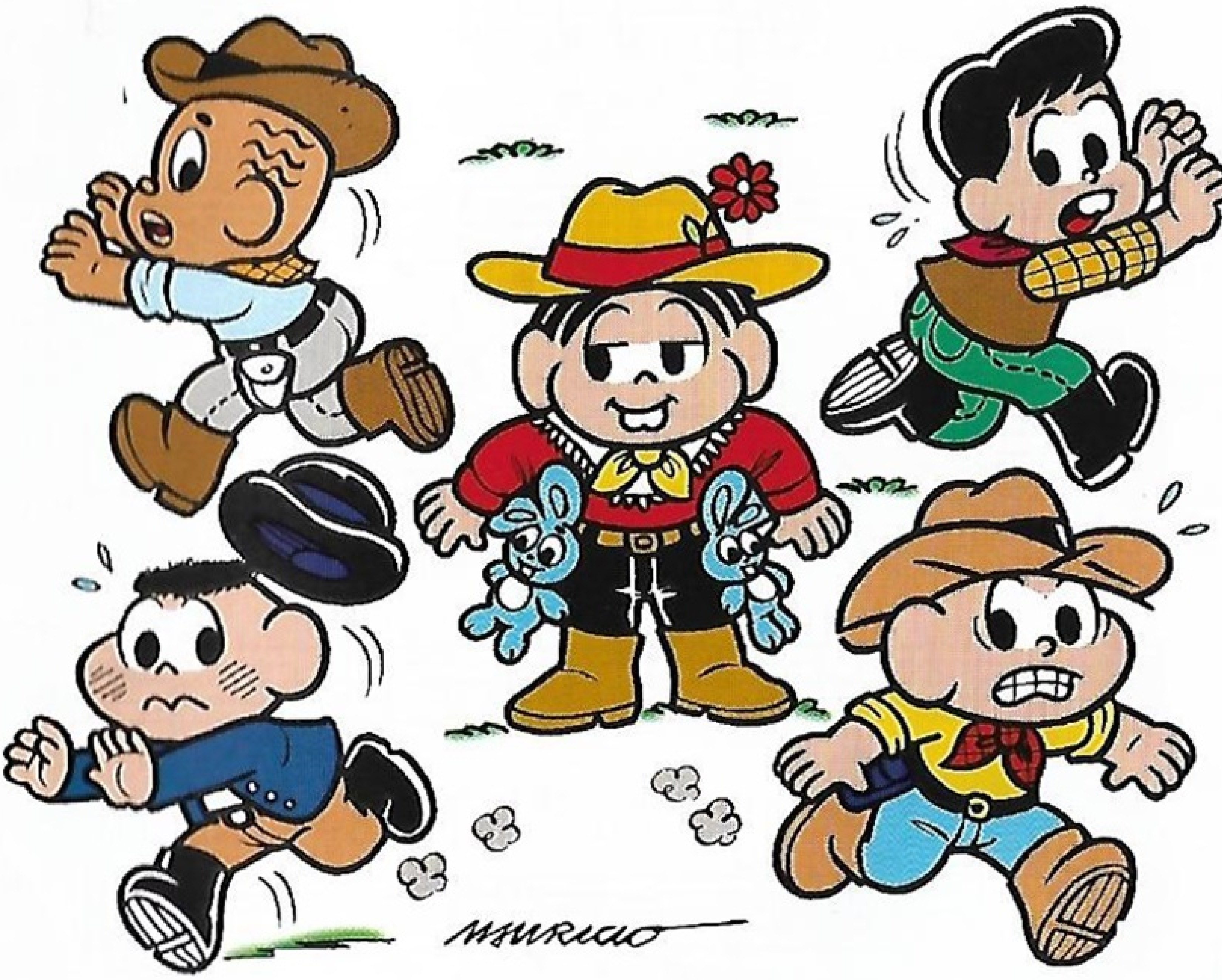
Oh! Suzana não chores por mim
Pois eu vou pro Alabama ai, ai
Tocando bandolim

Oh! Suzana Oh!
Iolorei lorei iolorei ioloreipi...



Autores: Stephen C. Foster
Arranjador: Bob Nelson
© 1945, do presente arranjo e letra brasileira by Irmãos Vitale S.A. Indústria e Comércio. São Paulo - Rio de Janeiro - Brasil. Todos os direitos autorais reservados

Jane Calamidade



Quem tem coragem de enfrentar Jane Calamidade? Nem os maiores valentões do Velho Oeste atreveram-se a desafiar esta mocinha.

Ela fez de tudo: foi balconista, dançarina, cozinheira e – ufa! – garçonete. Um belo dia, Jane Calamidade descobriu que também era rápida no gatilho.

Foto: Editora Globo

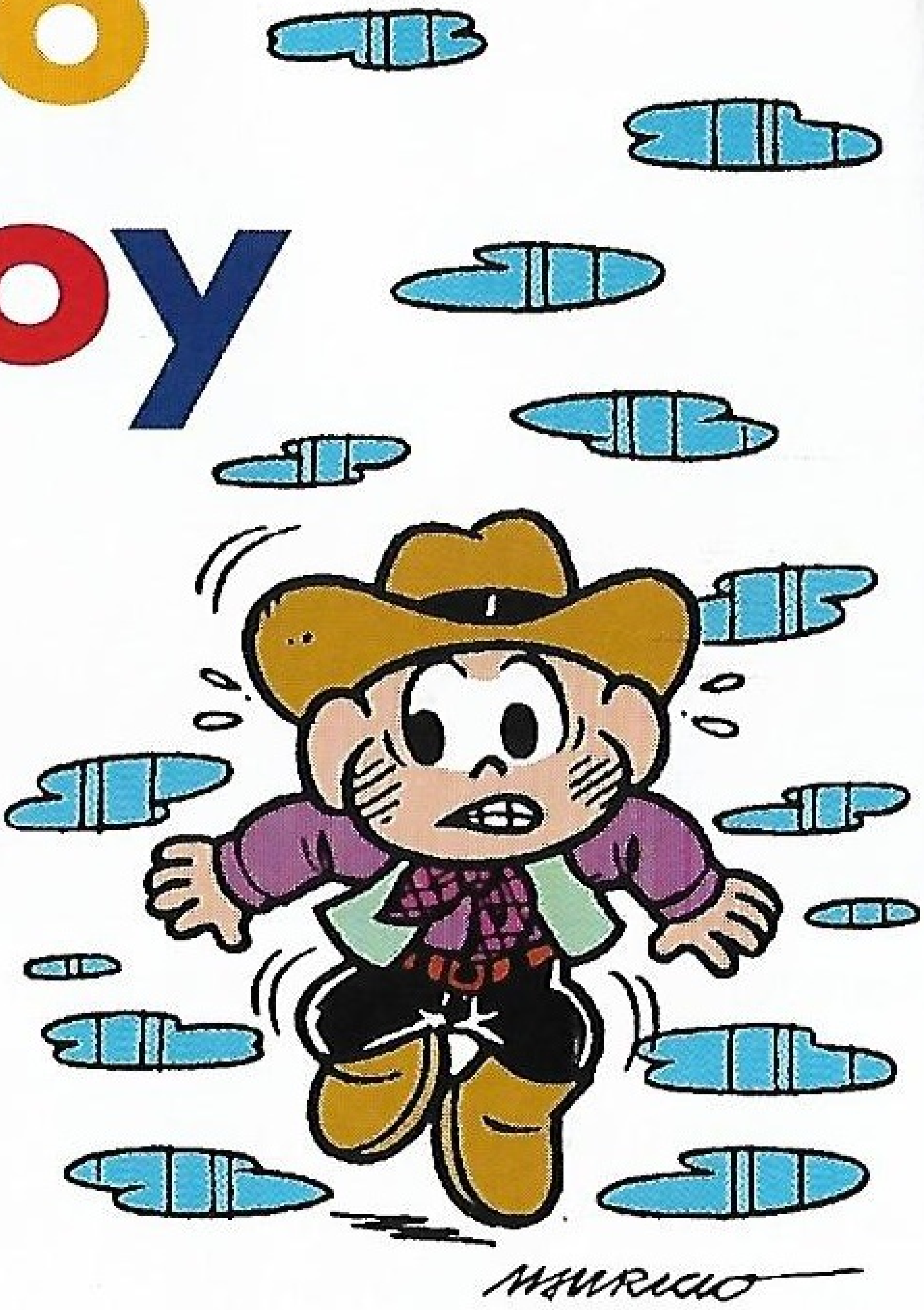
A atriz Doris Day (à esquerda na foto) viveu Jane Calamidade no filme *Ardida Como Pimenta*.

Numa época em que as garotas nem saíam de casa, Jane era diferente: não tinha medo de nada e adorava aventuras. Viajando por estradas perigosas, enfrentou muitos bandidos, sempre pronta para acertar qualquer engraçadinho.

Ela andava a cavalo como os *cowboys*, participou de rodeios e até do *show* de Búfalo Bill, mostrando que domar cavalos e touros selvagens também é coisa de mulher.

Depois de muitos tiros, as cidades ficaram mais calmas e a história da corajosa Calamidade foi sucesso em revistas e até no cinema. No filme *Ardida como Pimenta*, Doris Day, uma grande estrela norte-americana, vive as aventuras de Jane Calamidade, a garota mais *explosiva* de todo o Oeste.

ABC do Cowboy



A**paches** - última tribo indígena a abandonar a luta contra os brancos.

B**ang-bang** - apelido dos filmes de faroeste.

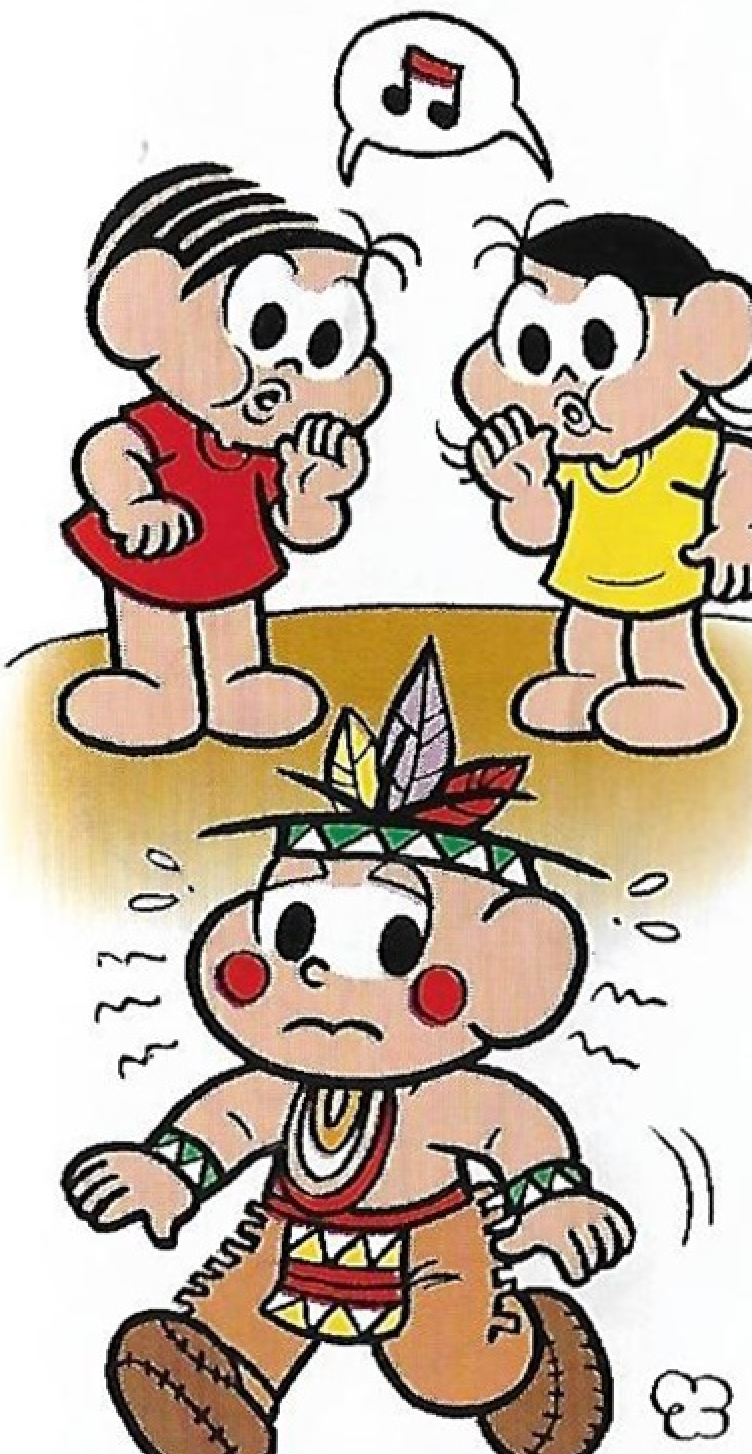
C**ara-pálida** - como os índios chamavam o homem branco.
Casacas-azuis - soldados da cavalaria americana que usavam uniformes azuis.

Cowboys - vaqueiros corajosos que atravessavam o Oeste enfrentando todos os perigos.

E**spora** - peça de metal presa na bota, que serve para controlar o cavalo.
Estábulo - lugar em que ficam os cavalos.

Ferreiro - quem construía carroças e punha ferraduras nos cavalos.
Forasteiro - quem chegava de outra cidade.
Fora-da-lei - bandido.

Laço - corda usada para laçar touros ou cavalos.



Mocassins - sapatos de couro macio usados pelos índios.

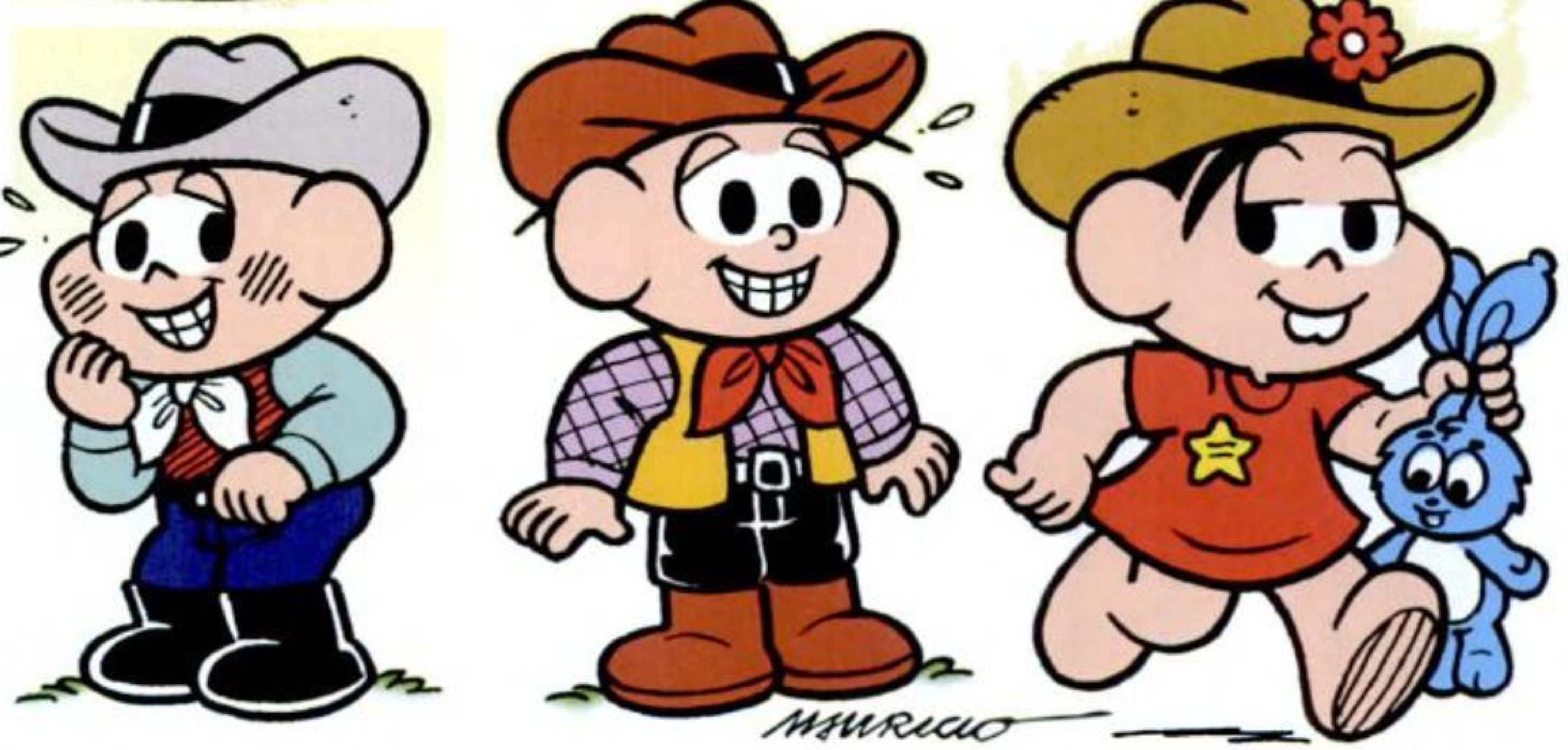
Pele-vermelha - como os caras-pálidas chamavam os índios.
Pioneiros - primeiros colonizadores do Oeste.

Rodeio - competição entre *cowboys* que montavam em cavalos e touros bravos e laçavam bezerros.

Saloon - mistura de bar, salão de jogos e teatro.

Sela - peça de couro usada para se sentar no cavalo.

Xerife - delegado eleito pelos habitantes da cidade.



Material com direitos autorais

Capítulo 4

EXPLORADORES

Explorando o Mundo

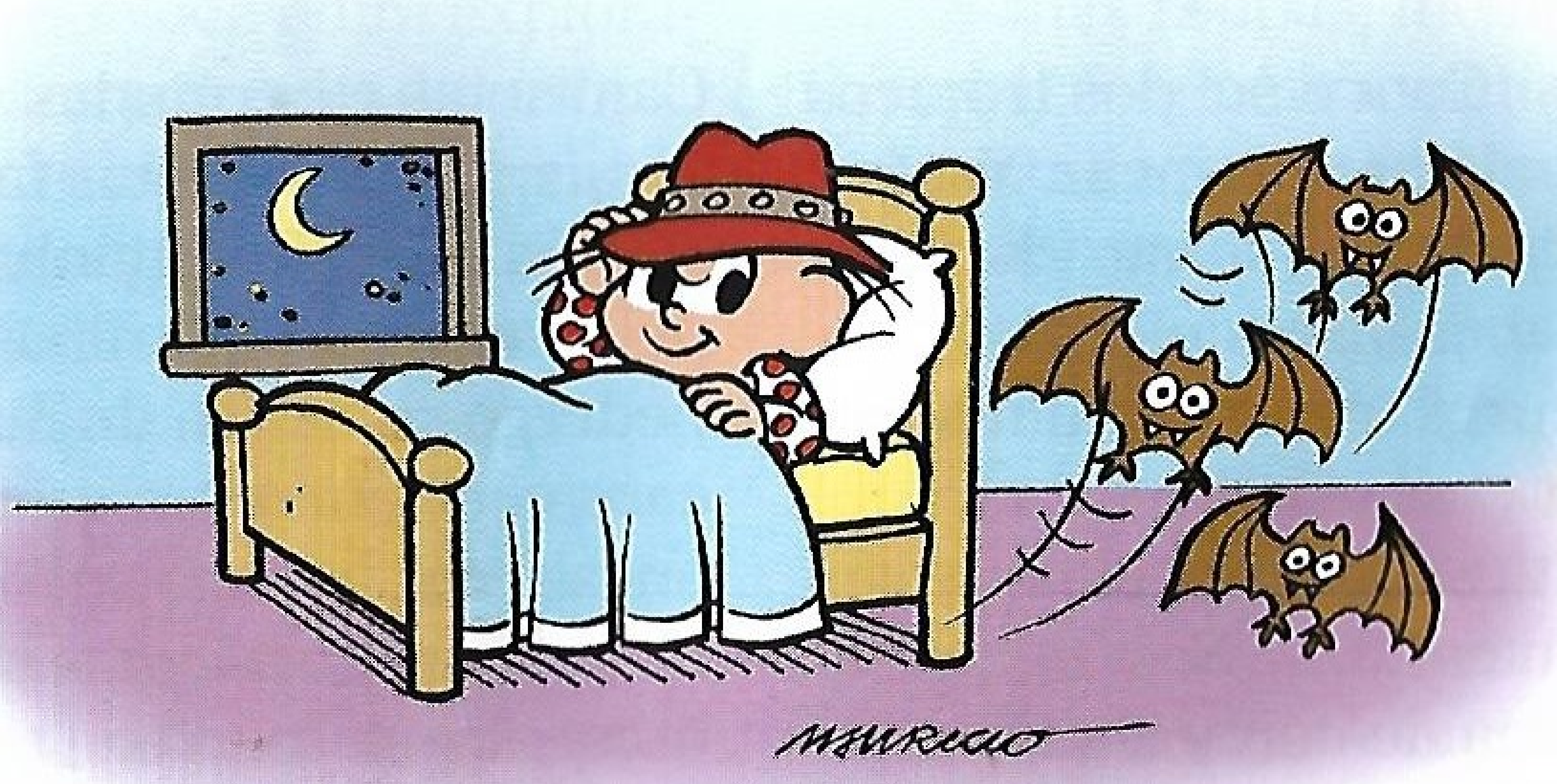
Ah, os exploradores! Que gente mais corajosa... e curiosa também! Estão sempre por aí, navegando pelos mares, caminhando por florestas, escalando montanhas, voando pelo céu e até viajando pelo espaço!

Adoram tudo o que é novidade. As coisas conhecidas não têm graça nenhuma para eles. Nem as muito fáceis. Exploradores de verdade gostam de desafios. Não têm medo de altura, nem do frio ou do calor. Topam tudo em troca de uma boa aventura.

Ainda bem que é assim. Sem eles, a gente não ia saber de quase nada sobre o nosso planeta. Foi um explorador quem descobriu a América. Outro chegou ao Pólo Norte. E outro ainda, dentro de um foguete, disse que a Terra é azul. Puxa, foram tantos!

Eles não desistem. Quando a gente menos espera, aparece um. Será que você vai ser o próximo?

Comece pelo seu quarto mesmo. Faça de conta que debaixo da sua cama tem uma caverna cheia de morcegos. O tapete pode virar um pântano cheio de crocodilos. Depois tente o jardim da sua casa ou do prédio. Você vai ver quantos animais selvagens existem por lá. É só usar a imaginação. Logo você descobrirá se tem jeito para ser um Indiana Jones!



Qual Roupa?

Clima Tropical

Com o sol dos trópicos não dá para brincar. Você vai precisar de um chapéu de abas largas e óculos escuros... além de um bom protetor solar!

As roupas têm que ser bem confortáveis, de preferência de cores claras. Camisetas e bermudas são ideais. Botas ou tênis facilitam na hora de caminhar pelo mato ou por trilhas pedregosas. Além do mais, caso você encontre uma onça feroz bem na sua frente, esses calçados são ótimos para...correr!

Clima Polar

Se você é um explorador dos pólos ou de um país de clima frio, terá que usar roupas que protejam dos ventos ou da neve.

Uma jaqueta de náilon forrada manterá você quentinho. Gorro, luvas e cachecol são indispensáveis.

Quanto mais coloridas forem suas roupas, melhor. Caso você se perca numa tempestade de neve, será localizado mais facilmente.

Meias longas, sobre a calça, não deixam o frio subir pelas pernas. Botas forradas farão de você um "pé quente". Assim, sua expedição será um sucesso!

Barraca

Depois de um longo dia de caminhada, tudo o que um explorador quer é um cantinho para descansar. É a hora de montar sua barraca e se preparar para uma boa noite de sono.

Material com direitos autorais

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 lençol
- 1 fio de náilon
- prendedores de roupa
- livros ou pedras

Você também pode armar uma barraca superlegal dentro do seu quarto ou no quintal.

Comece amarrando bem as pontas do fio de náilon, de modo que ele fique a 1 metro do chão. Jogue o lençol por cima do fio, deixando uma dobra nas pontas que tocam o chão. Prenda o alto da barraca com os prendedores de roupa. Coloque os livros sobre as dobras, se você fizer a barraca no seu quarto. Pedras, se for ao ar livre. Pronto. Agora é só levar um colchonete para dentro dela e outras coisas que você possa precisar. Que tal um *walkman* ou um monte de gibis e livros de histórias?

Guia do Explorador

Víveres

Ninguém vive sem comida e água. Os exploradores levam sempre um pouco destas duas coisas nas viagens: são os víveres. Alimentos como nozes, frutas secas, leite em pó, cereais e barras de chocolate são ótimos nestes casos. Fornecem energia e não estragam facilmente.

A água deve ser transportada num cantil ou numa garrafa limpinha. Quando ela acaba, os exploradores tomam neve ou gelo derretido, nas regiões frias. Bebem água da chuva, se estão nos trópicos. No deserto, espremem os cactos e tomam a água que tem dentro deles.

Sinalização

Caso você se perca, escreva SOS no chão, usando pedras ou galhos. Faça isso numa clareira, para que possa ser lido do alto, de dentro de um avião.

Cuidados

Nunca esqueça de levar repelente de mosquitos e outros insetos. Na hora de calçar a bota ou o tênis, examine-os bem. As cobras e aranhas adoram um lugar escurinho...

Equipamentos

Lanterna, pilhas, mapas, estojo de primeiros socorros, binóculo, *walkman* para as horas de descanso... e uma mochila para levar tudo isso.

Material com direitos autorais

Exploradores Famosos

Marco Polo

O italiano Marco Polo tinha apenas 17 anos quando viajou para a China, junto com o pai e o tio. Eles foram de navio e iam parando em diversas cidades. Às vezes, viajavam por terra, em caravanas de camelos e cavalos. Isso foi há muito tempo, em 1271, e a viagem durou 24 anos! Marco viu palácios maravilhosos, templos cobertos de ouro, foi recebido por im-

Material com direitos autorais

peradores, conheceu povos e costumes diferentes. Todas essas aventuras ele relatou num livro que ficou famoso, chamado *O Livro das Maravilhas*. Entre as novidades que trouxe da China estava o macarrão, que depois se espalhou pelo mundo, especialmente na Itália, terra de Marco.

David Livingstone

Este explorador escocês foi o primeiro europeu a atravessar a África. Fez diversas expedições a pé pela selva. Certa vez, foi atacado por um leão, que saltou sobre ele pronto para devorá-lo. Livingstone foi salvo por um ajudante, que disparou para o alto e espantou a fera . Livingstone acabou se perdendo na selva quando procurava a nascente do Rio Nilo. Três anos depois, ele foi encontrado por um jornalista norte-americano que organizou uma expedição para localizá-lo.

Material com direitos autorais

Jacques Cousteau

Foto: Cousteau Society

Ele foi o mais famoso explorador do mundo submarino. Com o barco *Calypso*, navegou todos os mares e os principais rios do planeta. Os filmes que mostram estas viagens, sempre junto com sua equipe de mergulhadores, já foram vistos por milhares de pessoas. Cousteau foi o primeiro a usar a fotografia submarina para mostrar a vida no fundo do oceano. Também inventou o *aqualung*, aquele cilindro de ar portátil que os mergulhadores usam para respirar. Outra de suas façanhas foi provar que o homem podia viver debaixo da água. Cousteau bolou uma casa submarina, onde sua equipe viveu durante um mês a 100 metros de profundidade.

Material com direitos autorais

Cristóvão Colombo

Há uns seiscentos anos, muita gente duvidava que a Terra fosse mesmo redonda. Colombo acreditava que sim. Dizia que se navegasse pelo Atlântico no sentido oeste, chegaria na China. Tentou convencer os reis de Portugal, da Inglaterra e da França de suas idéias, mas nenhum deles se interessou. Por fim, os reis da Espanha decidiram financiar sua aventura. O que Colombo não imaginava é que no meio do caminho fosse encontrar a América. A viagem foi difícil e quase houve um motim a bordo. Depois de dois meses no mar, Colombo avistou terra. Ele achou que era a China, mas na verdade estava nas Bahamas.

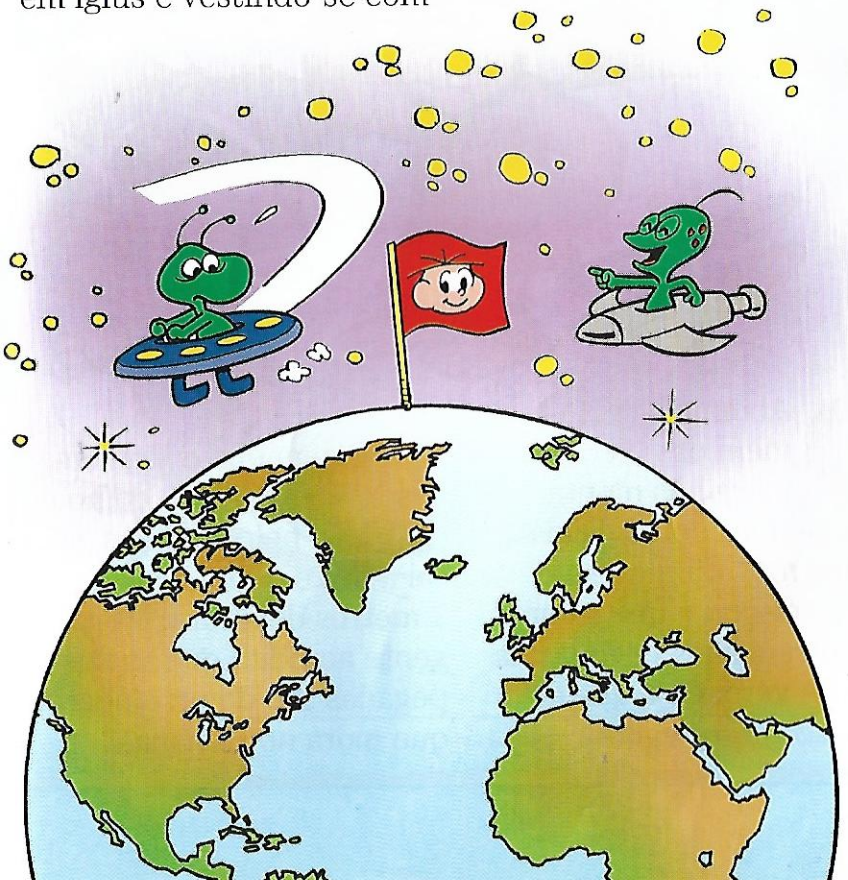
Material com direitos autorais

Edmund Hillary

Foi o primeiro a chegar ao pico Everest, a maior montanha do mundo. Antes dele, outros alpinistas tentaram subir, mas não conseguiram. O Everest tem 8.848 metros de altura e fica na Cordilheira do Himalaia. A escalada é perigosa por causa das tempestades de neve, avalanches e ventos gelados. Hillary não estava sozinho. Tenzing Norkay, nativo de uma tribo do Himalaia, acompanhou-o na aventura. Quando chegaram ao pico, sãos e salvos, Tenzing agradeceu aos deuses fazendo uma deliciosa oferenda de chocolates, biscoitos e caramelos.

Robert Peary

O grande sonho do norte-americano Robert Edwin Peary era ser o primeiro a chegar ao Pólo Norte. Ele achava que poderia realizar a façanha usando os conhecimentos dos esquimós. Dormindo em iglus e vestindo-se com roupas de peles, lá foi ele com sua expedição de trenós puxados por cães e vários ajudantes esquimós. Finalmente seu sonho se realizou: ele pisou no topo do mundo e ali fincou a bandeira dos EUA.



O Homem das Neves

O Abominável Homem das Neves mora nas montanhas geladas do Himalaia. Os nativos juram que ele existe mesmo e que sempre encontram suas pegadas na neve. A verdade é que até hoje *ninguém* viu um.

Dizem que o Homem das Neves, ou *yeti*, como é chamado pelos nativos, só sai à noite e tem mais de 2 metros de altura. Muita gente acredita que as tais pegadas são do urso negro, que mora no Himalaia.

Material com direitos autorais

A turma levou um susto tão grande com o Abominável Homem das Neves, que rolou montanha abaixo. Você é capaz de descobrir quem está dentro da bola de neve?

Resposta: Mônica, Cebolinha, Magali, Do Contra e Bidu.

Material com direitos autorais

Aventura na África

Você já pensou em fazer um passeio pela selva africana? Ver de perto animais como leões, elefantes, hipopótamos, rinocerontes, zebras, girafas... Demais, hein?

Muita gente viveu esta aventura fazendo um safári, que não é exatamente um passeio. Os safáris são expedições de caça. Levando víveres e munições, os caçadores contratam um nativo como guia e lá se vão selva adentro.

Os guias sabem quais são os caminhos mais curtos e menos perigosos. Assim, o risco de afundar num pântano ou atravessar um rio cheio de crocodilos famintos é menor.

Um safári pode durar alguns dias ou até meses. Depende das condições climáticas e do tipo da caça. Os safáris foram tantos, que a fauna africana começou a diminuir. Agora, leis rigorosas foram criadas para controlar a caça.

Em Nairóbi, no Quênia, já existem os safáris ecológicos, onde, em vez de espingardas, os "caçadores" vão armados apenas de máquinas fotográficas e filmadoras. Quando voltam para suas casas, levam os melhores troféus: as imagens de animais cheios de vida.

Material com direitos autorais

O Leão

Vinícius de Morais

Leão! Leão! Leão!
Rugindo como o trovão
Deu um pulo, e era uma vez
Um cabritinho montês.

Leão! Leão! Leão!
És o rei da criação!

Tua goela é uma fornalha
Teu salto, uma labareda
Tua garra, uma navalha
Cortando a presa na queda.

Leão longe, leão perto
Nas areias do deserto
Leão alto, sobranceiro
Junto do despenhadeiro.
Leão na caça diurna
Saindo a correr da furna.
Leão! Leão! Leão!
Foi Deus que te fez ou não?

Material com direitos autorais

O salto do tigre é rápido
Como o raio; mas não há
Tigre no mundo que escape
Do salto que o Leão dá.
Não conheço quem defronte
O feroz rinoceronte.
Pois bem, se ele vê o Leão
Foge como um furacão.

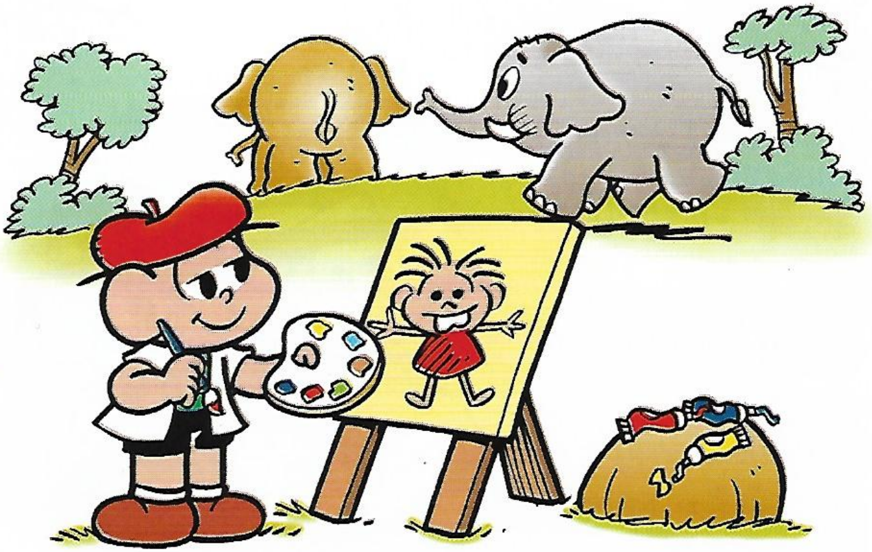
Leão se esgueirando, à espera
Da passagem de outra fera...
Vem o tigre; como um dardo
Cai-lhe em cima o leopardo
E enquanto brigam, tranqüilo
O Leão fica olhando aquilo.
Quando se cansam, o Leão
Mata um com cada mão.

Leão! Leão! Leão!
És o rei da criação!

© V.M. Produções, Publicidade e Participações Ltda. BMG Ariola Disco Ltda., 1977
A Arca de Noé
© Companhia das Letras,1991

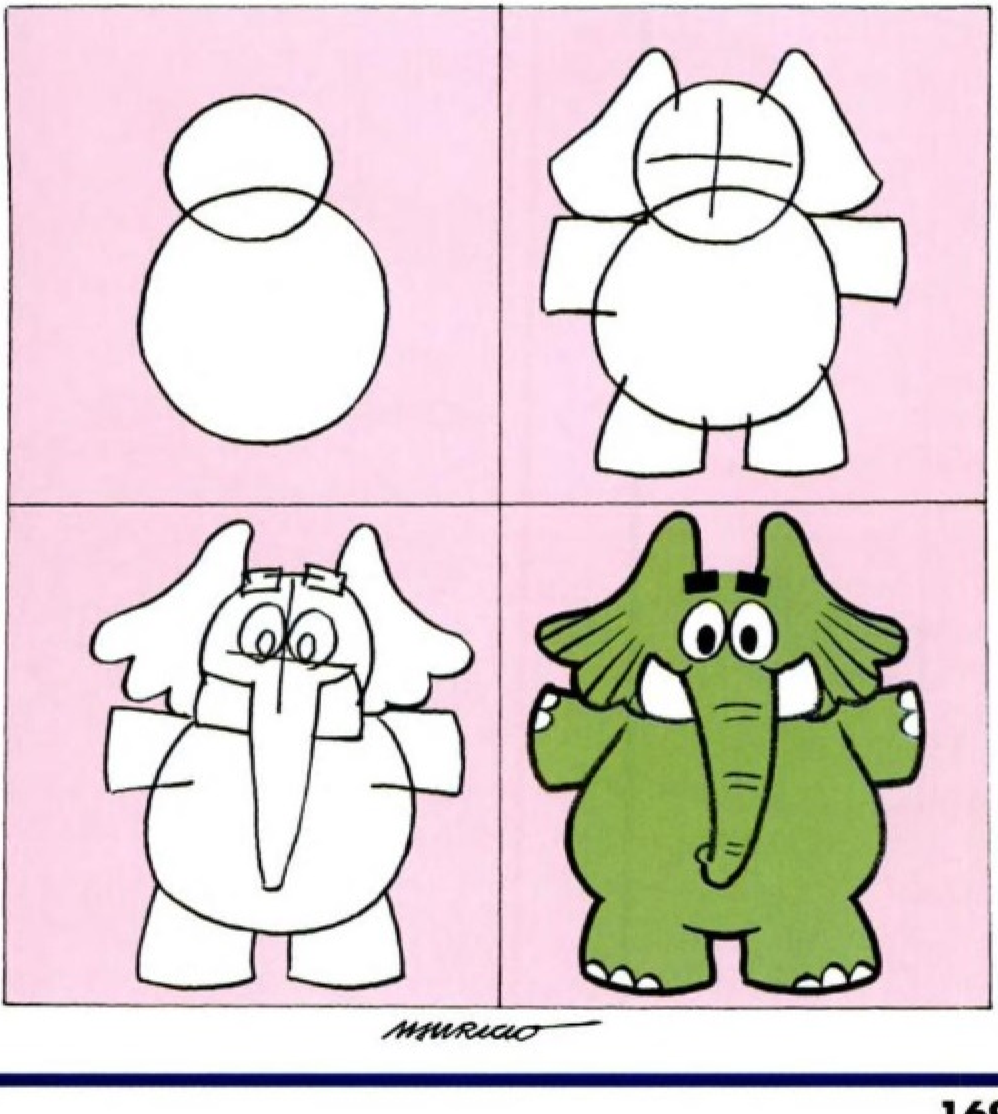
Material com direitos autorais

Desenhando na Selva



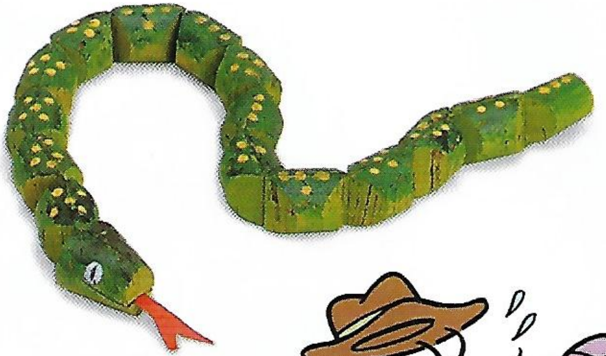
A selva é um ótimo lugar para desenhar animais. O pintor francês Henri Rousseau fez vários quadros com leões, cobras e panteras. Só que ele nunca esteve na selva. Pintava usando apenas a imaginação. Aliás, Rousseau nunca entrou numa escola de pintura. Aprendeu tudo sozinho. Por isso, passou a ser chamado de pintor primitivo.

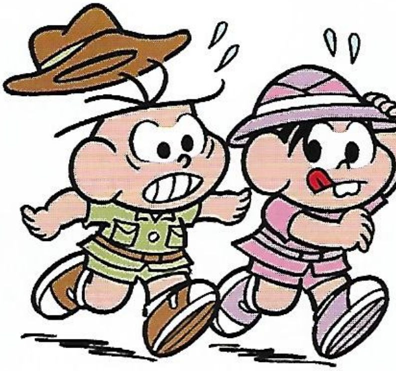
Agora você terá a honra de conhecer o grande mestre Cebolinha Rousseau. Ele vai ensinar como se desenha um dos bichos mais legais da selva, que é o elefante. Talvez você não tenha um de verdade na sua casa para servir de modelo. Então o Jotalhão vai posar para você. Mãos à obra!



Material com direitos autorais

Olha a Cobra!



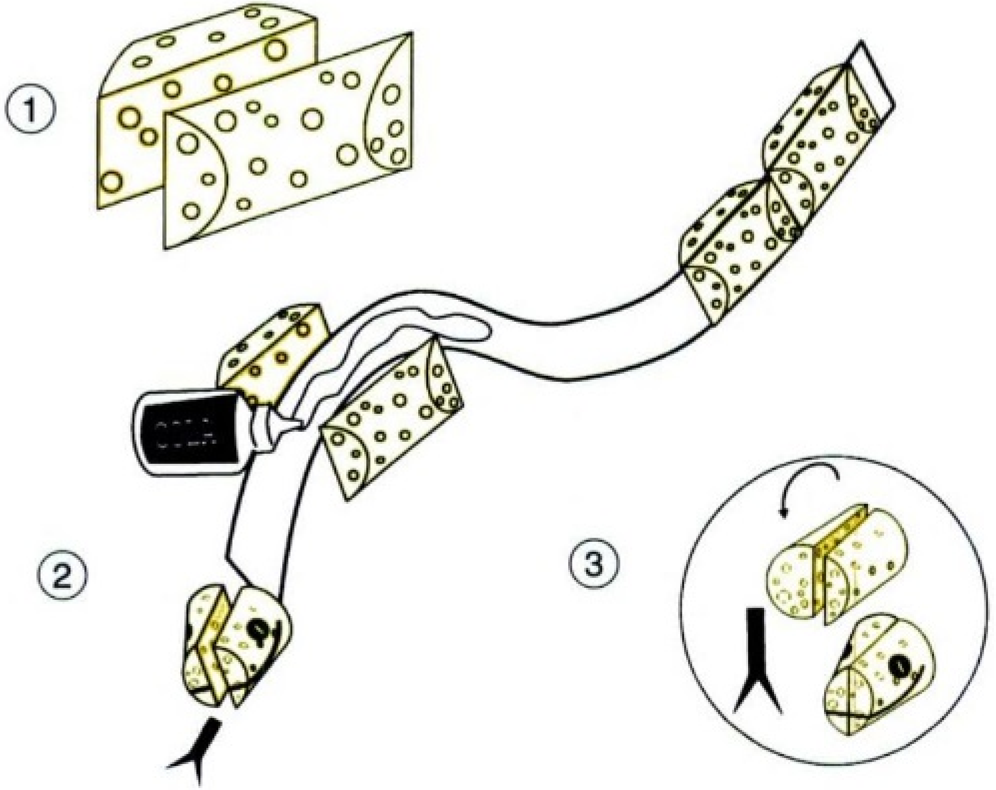


Os exploradores estão sempre muito atentos. É que as selvas vivem cheias de cobras. Elas podem estar no chão ou enroladinhas num galho de árvore. Então, todo cuidado é pouco. Com cobras não se brinca... só quando elas são de rolhas pintadas! Quer aprender como se faz?

Corte as rolhas ao meio. Peça a ajuda de um adulto para isso. Apare as pontas de cada pedaço de rolha (desenho 1). Cole as metades uma ao lado da outra nos dois lados da fita (desenho 2). Para a cabeça, corte uma rolha na diagonal (desenho 3). Quando a cola estiver bem seca, pinte a cobra da cor que quiser, acrescentando detalhes coloridos. Faça a língua com papel vermelho.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

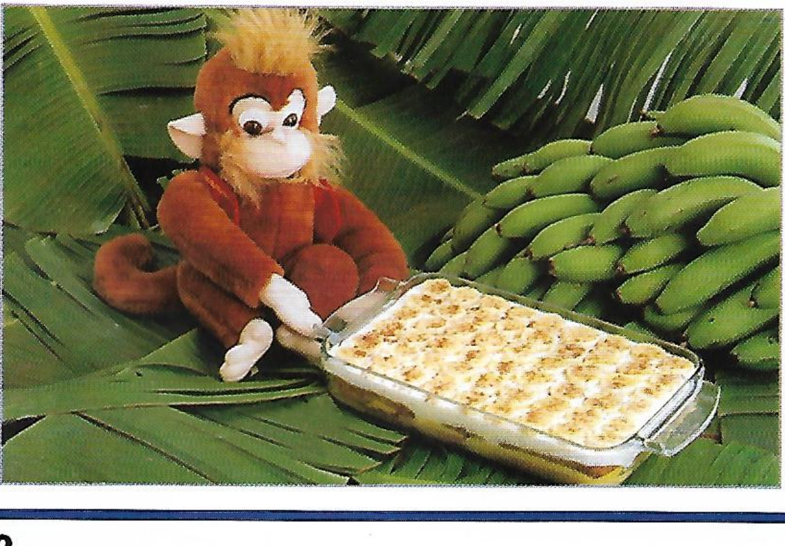
- 10 rolhas
- 1 metro de fita larga
- cola
- tinta guache ou plástica



Material com direitos autorais

Pavê Chita

Oi! Eu sou a Jane e vou ensinar como se faz o doce que o



Tarzan mais gosta. É o Pavê Chita, feito com bananas colhidas no nosso quintal aqui na selva. Eu adoro fazer este doce, porque ele não é assado. Você sabe o trabalhão que dá limpar um forno! Prepare o pudim de acordo com as instruções da embalagem. Arrume uma camada de bolachas numa vasilha. Ponha metade do creme para pudim sobre as bolachas. Acrescente uma camada de *chantilly* por cima de tudo.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 caixa de bolacha champanhe
- 1 caixa de pudim em pó sabor baunilha
- 1 pote de *chantilly*
- 3 bananas

Faça outra camada de bolachas, creme e *chantilly.* Ponha na geladeira por meia hora. Quando estiver durinho, corte as bananas em rodelas e ponha sobre o pavê. Polvilhe canela em pó.

Material com direitos autorais

Jangada de Palitos

O navegador Thor Heyerdahl já se meteu em muitas aventuras. Entre elas, atravessou o oceano Pacífico numa simples jangada. Você também pode viver uma emoção parecida. Faça esta jangada, encha a banheira e use a imaginação.

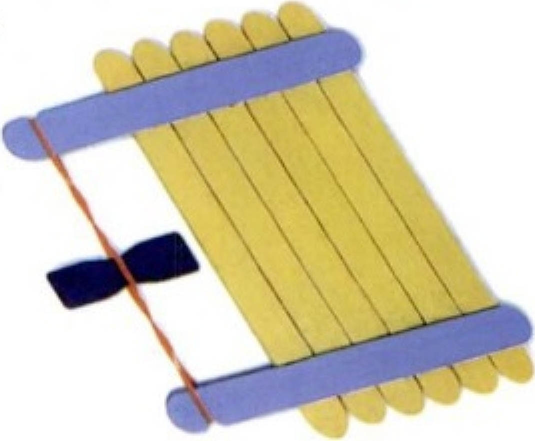
Coloque dois palitos um ao lado do outro. Cole sobre eles seis palitos bem juntos (desenho 1). Cole mais dois palitos sobre os paralelos (desenho 2). Com uma faca, faça pequenos cortes nos palitos paralelos e encaixe um elástico entre eles. Para a hélice, corte um palito ao meio e faça pequenos cortes no centro (desenho 3).

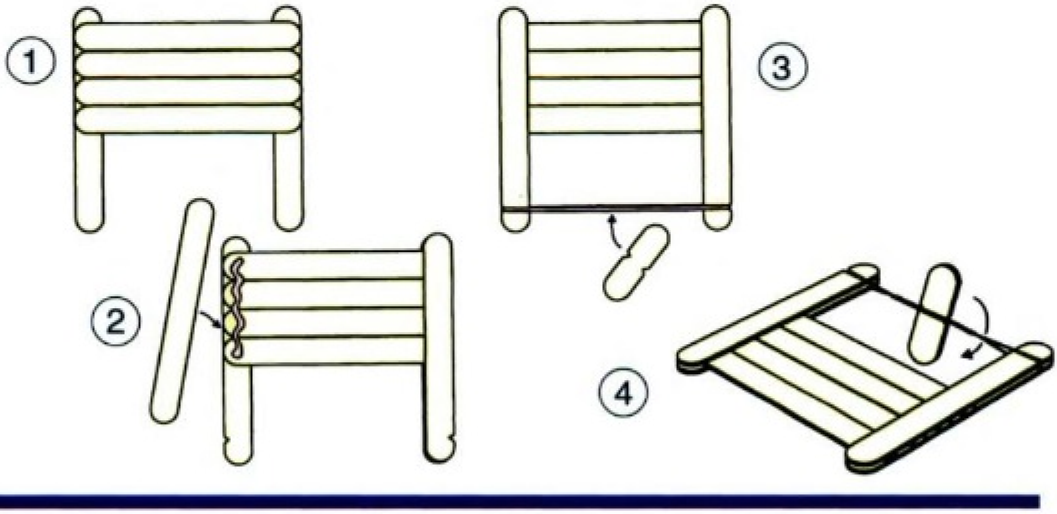
Para brincar, prenda a hélice no elástico e gire-a até deixar o elástico bem enrolado (desenho 4).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 11 palitos de sorvete
- 1 elástico
- tinta guache
- cola

Ponha a jangada na água, solte o remo e navegue.





Material com direitos autorais

A Amiga dos Gorilas

Dian Fossey gostava tanto dos gorilas que passou 13 anos na selva africana juntinho com eles. Ela queria estudá-los bem de perto para conhecer seus hábitos.

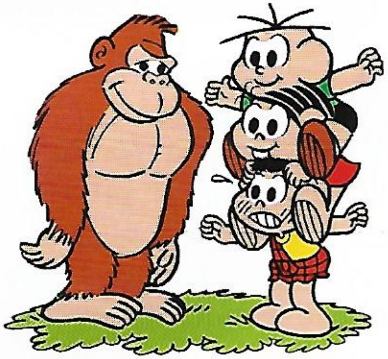
Material com direitos autorais

Primeiro, Dian começou a observá-los de longe. Depois, passou a imitar os gestos deles para que pensassem que ela também era uma gorila. Talvez os bichões achassem que Dian fosse uma macaca branquela, mas logo ficaram amigos.

Ela viu quanto os gorilas se parecem com os humanos. Formam famílias, cuidam dos doentes, fazem carinho. Dian descobriu que eles usam uns quinze sons diferentes para se comunicarem e até para dar uma dura nos filhotes quando os danadinhos aprontam.

Os maiores inimigos dos gorilas são os caçadores, que os capturam e matam. Dian lutou contra esses homens e criou uma reserva para os gorilas viverem em paz. Ela bolou patrulhas para destruir as armadilhas e ajudar os gorilas a fugirem.

Dian foi uma mulher muito corajosa. Afinal, um gorila adulto tem quase 2 metros de altura e pesa mais de 200 quilos. E você que pensava que o Arnold Schwarzenegger é que era grandão, hein?



Amyr Klink, o Viajante

Foto: Amyr Klink

Amyr Klink adora uma aventura. Ele já cruzou o oceano Atlântico apenas num barquinho a remo. Também já navegou sozinho até a Antártida, onde passou um ano na companhia de focas, pingüins e elefantes-marinhos. De lá, foi para o Pólo Norte, completando quase dois anos no mar.

Em 1999, contornou sozinho o Continente Antártico. Quer saber mais? Então embarque nesta entrevista.

Material com direitos autorais

Você é apaixonado pelo mar desde menino?
Eu não sou apaixonado pelo mar, sou apaixonado por viagens. O mar é um caminho. Com um barco você vai para onde quiser.

Você se acha corajoso?
Para viajar é preciso ter curiosidade. Coragem vem depois. É o maior saco viajar com alguém que não se interessa em descobrir coisas novas. Ou com aquele tipo que no meio da viagem fala assim: "Estou acostumado a comer hambúrguer e coca-cola, não quero sopa de formiga com suco de raiz". É muito chato viajar e não trocar experiências com as outras pessoas. É a mesma coisa que não sair do lugar.

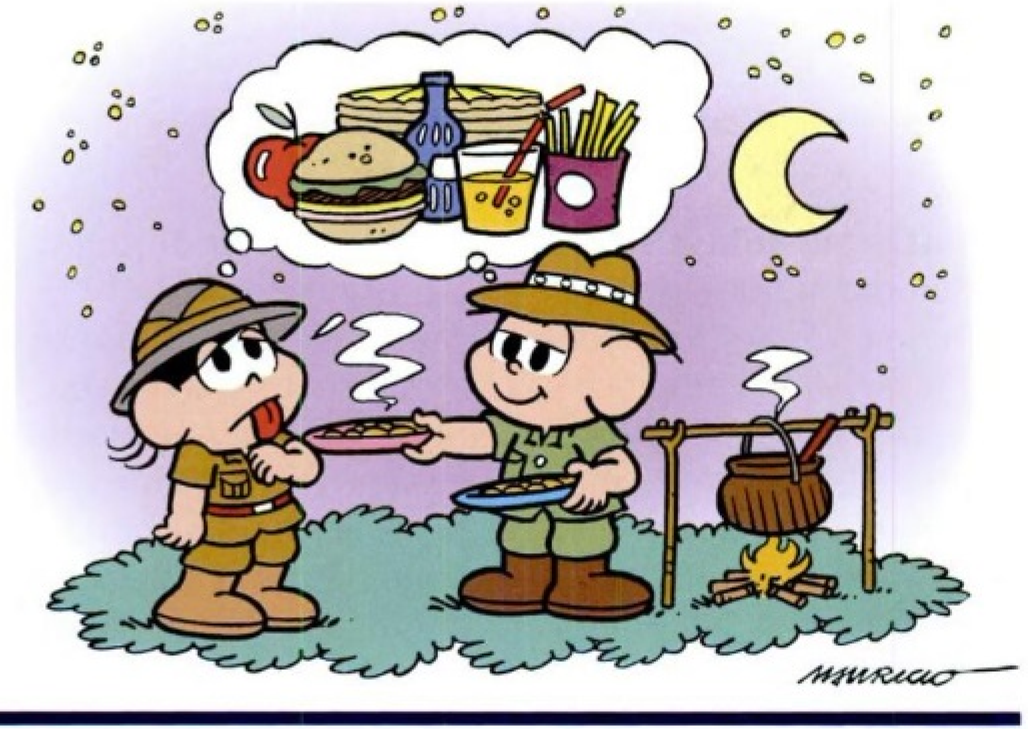


Foto: Amyr Klink

O barco *Paratii* ficou preso no gelo da Antártida por vários meses.

Acontecem coisas engraçadas nas suas viagens?
Sempre pintam situações malucas. No Oriente, por exemplo, dar a mão para alguém pode ser uma ameaça. Num país diferente, a gente tem que observar, entender os costumes e respeitar as pessoas.

E se a comida do lugar for superestranha?
Prefiro não comer. Agora, se eu estiver com muita fome, vou comer a mesma coisa que eles. Não se pode querer mudar os hábitos. A gente não viaja para tentar consertar o mundo, mas para ver como ele é.

Material com direitos autorais

Você é rápido para fazer as malas?
Detesto arrumar mala. Sempre faço isso mais ou menos cinco minutos antes de ir embora.

Quais os bichos que você encontrou na Antártida?
Lá, a maior parte dos predadores são aquáticos, como as orcas e as focas-leopardos, por isso os bichos não têm medo de um animal terrestre como o homem. Eu andava no meio de focas, pingüins e elefantes-marinhos numa boa.

Qual a temperatura mais baixa que você já enfrentou?
Uns 28 graus negativos. Na Antártida, 15 graus negativos é uma temperatura gostosa, porque a neve fica sequinha e dá até para sentar nela. Eu podia ficar tomando sol sem roupa. Agora, quando a temperatura era de 1 grau positivo, fazia muito frio, porque havia muita umidade.

Como você fazia para tomar banho?
Eu derretia a neve para fazer água.

Como era a sua comida?
Ela estava toda dividida em pacotes semanais. Eu adoro chocolate, mas só tinha uma barra por semana. Se

pegasse dos outros pacotes, no meio da viagem estaria sem chocolate e aí eu ia ficar doente!

Deu vontade de comer alguma coisa que não tinha por lá?
Seria ótimo se existisse um disque-pizza na Antártida!

Você cozinhava?
Algumas coisas vinham prontas, mas outras eu cozinhava. No começo da viagem, havia pão e queijo e dava para fazer um sanduíche facilmente. Quando eles acabaram eu tinha que pegar farinha, fermento e leite nos pacotes e aí fazer o pão e o queijo.

Que sanduíche complicado, hein?
É. O queijo demorava 3 dias pra ficar pronto. Já o pão, eu começava a fazê-lo 4 horas antes de preparar o sanduíche.

Foto: Amyr Klink

Teobaldo, o leão-marinho.

Material com direitos autorais

Foto: Amyr Klink

Muitos pingüins nasceram enquanto Amyr estava na Antártida.

Quais lugares que você gostaria de conhecer?
Milhares deles. Adoro viajar pelo Brasil. Não é preciso ir longe para descobrir lugares interessantes.

Quando não está viajando o que você faz?
Fico planejando novas viagens...

Nas próximas, você vai levar mais chocolate?
Ah, bastante chocolate!

Material com direitos autorais

ABC do Explorador

Abrigo - lugar que mantém você seco e aquecido.
Antártida - continente gelado que fica no Pólo Sul.

Ártico - região gelada que fica no Pólo Norte.

Bússola - instrumento magnético usado para a orientação dos viajantes.

Cruzeiro do Sul - constelação em forma de cruz que os viajantes usavam para se orientar. O braço maior aponta para o Sul.

Equador - linha imaginária que divide a terra em duas partes.

Escalada artificial - quando o alpinista usa instrumento para escalar a montanha.

Escalada livre - quando o alpinista usa as fendas das rochas para escalar as montanhas.

Espeleologia - estudo e exploração das cavernas.

Expedição - viagem para explorar um lugar.

Iceberg - bloco de gelo flutuante.

Iglu - casa dos esquimós feita de blocos de gelo.

Jangada - embarcação feita de troncos de árvore.

Material com direitos autorais

Mapa-Múndi - mapa completo da Terra, com todos os continentes e mares.

Nilo - rio africano, o mais longo do mundo, com 6.700 km de comprimento.

Pirâmide - túmulo dos faraós do Antigo Egito.

Rota - caminho planejado de uma viagem.

Sarcófago - onde os egípcios guardavam as múmias. O sarcófago dos reis, muitas vezes, era de ouro.

Trekking - Caminhada feita para explorar um lugar.
Trilha - caminho no meio da mata.

Capítulo 5

ESPIÕES

Material com direitos autorais

O Mundo Secreto dos Espiões

Informações secretas, mensagens secretas, identidades secretas... O mundo dos espiões é cheio de segredos. Por isso mesmo é emocionante e... perigoso.

Os espiões trabalham para os serviços de inteligência de seus países e recebem diversas missões, sempre secretíssimas. Pode ser descobrir armas de outras nações, decifrar códigos, levar mensagens e muito mais. Esses espiões não ficam muito contentes quando são chamados assim. Eles preferem dizer que são *agentes secretos*.

Há também um tipo de espionagem chamada *industrial*. Aí, os espiões são contratados por uma empresa para descobrirem os segredos de outra.

Na guerra, os espiões têm muito trabalho. Espionam os planos do inimigo para que seu país possa preparar a defesa em tempo.

Para se proteger de xeretas indesejáveis, os países inventaram a contra-espionagem. É um jeito de capturar espiões inimigos ou apenas confundi-los com informações falsas.

Quem dá mais dor de cabeça à contra-espionagem são os agentes duplos. Eles espionam para dois países inimigos ao mesmo tempo. Levam e trazem informações de um lado para o outro e às vezes nunca são descobertos.

Como nos filmes, os espiões podem estar por toda parte, sempre disfarçados, carregando um minigravador no bolso.

Por falar nisso, será que você não está sendo observado agora mesmo?

Material com direitos autorais

Disfarce a Toda Prova

A gente secreto vive disfarçado e não se deixa fotografar nem quando sai de férias. É que para ter sucesso numa missão, ele não pode ser reconhecido pelo inimigo de jeito nenhum!

E você? Quer aprender alguns truques para mudar seu visual?

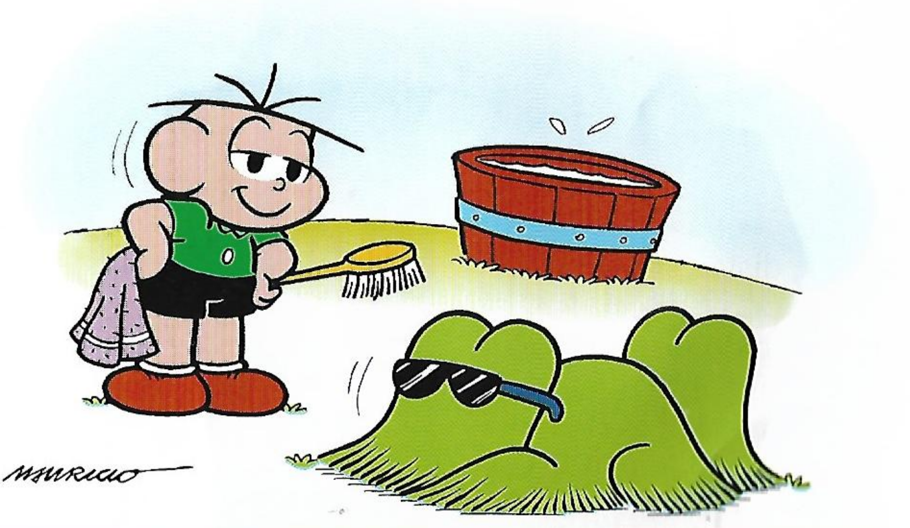
Faça uma visita ao guarda-roupa do papai ou da mamãe. Antes, peça a permissão deles, é claro! Escolha algumas roupas e comece a transformação.

Para ganhar uns quilinhos, prenda uma almofada na barriga ou enrole uma toalha em volta da cintura. Coloque então o casaco e feche todos os botões. Se quiser, amarre alguns panos em volta dos braços também, para encher as mangas do casaco.

Chapéus, bonés ou lenços ajudam no disfarce. Um pouco de talco deixa os cabelos grisalhos.

Complete com barba, bigode ou sobrancelhas falsas. Óculos escuros dão o toque final.

Quando terminar o disfarce, nem a sua mãe vai reconhecer você!



Barba, Bigode e Sobrancelhas Falsas

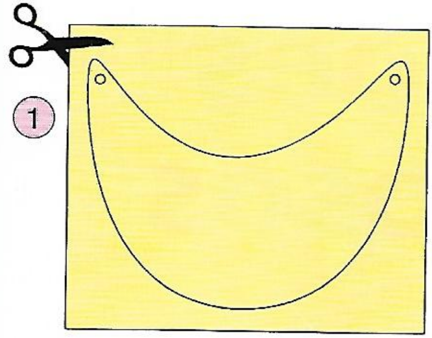
Para fazer a barba, corte um molde de cartolina parecido com uma meia-lua, de forma que ele se encaixe no seu rosto (desenho 1). Cole fios de lã em todo o molde (desenho 2). Faça um furo nas pontas e prenda um elástico em cada uma (desenho 3). Para o bigode e as sobrancelhas, desenhe os modelos na cartolina (desenho 4). Recorte-os. Cole fios de lã nos moldes. Fixe-os no rosto com fita dupla face (desenho 5).

Material com direitos autorais

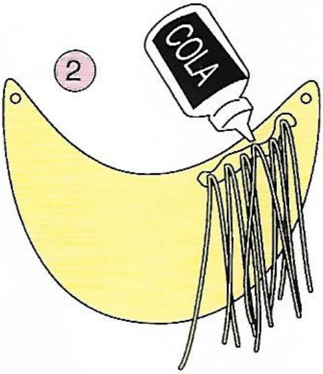
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- cartolina
- lã
- cola
- elástico
- fita dupla face

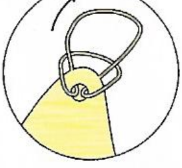
1



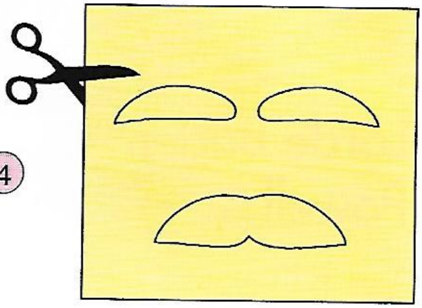
2



3

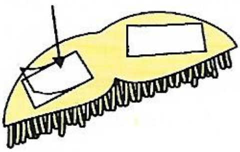


4



Fita dupla-face

5



Espiões Famosos

Lorde Baden-Powell

Este inglês ficou conhecido no mundo inteiro como o fundador do escotismo. Mas ele foi também um superespião que bolava altos truques para enganar o inimigo. Certa vez, passou meses estudando borboletas só para espionar as armas de outro país. Disfarçado de pesquisador de insetos, Lorde Baden-Powell enviava as informações escondidas nas asas das borboletas que desenhava.

Kim Philby

Foi considerado o "espião do século". Durante 30 anos, Kim Philby trabalhou como agente duplo. Ao mesmo tempo em que era oficial do serviço secreto inglês, passava informações para a União Soviética. Era como se fosse uma raposa tomando conta de um galinheiro. Sua maior proeza foi nunca ser pego pelos serviços de contra-espionagem. Quando os americanos finalmente desconfiaram que havia alguma coisa errada, Philby desapareceu do mapa misteriosamente. Reapareceu, meses depois, em Moscou, onde foi nomeado coronel da KGB.

Material com direitos autorais

Daniel Defoe

Daniel Defoe era um escritor de sucesso e também um dos melhores agentes da Coroa Britânica. Inteligente e observador, viajou por todo o reino enviando ao rei George I informações sobre movimentos rebeldes. Nas horas vagas do serviço de espionagem, se dedicava à literatura. Seu livro mais famoso é *Robinson Crusoé*.

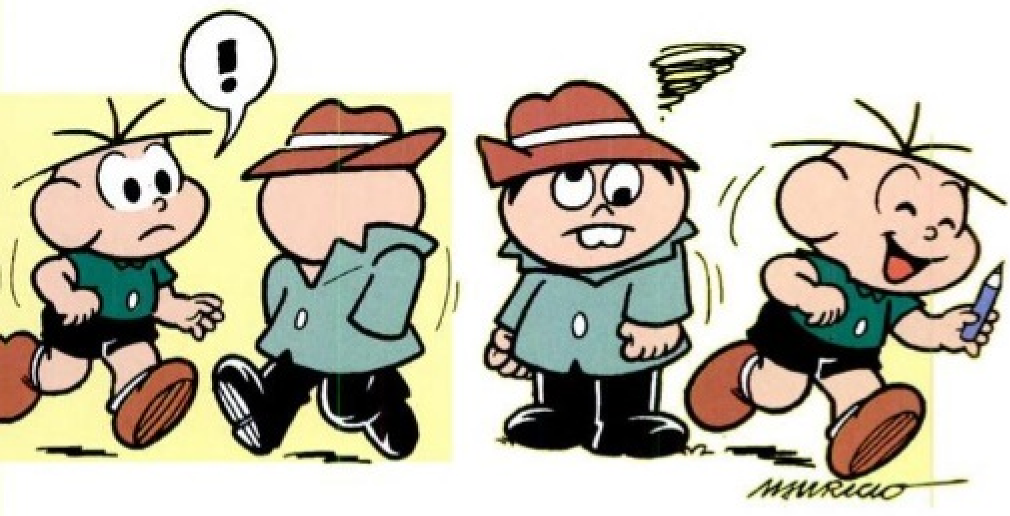
Markus Wolf

Este espião era chamado de “o homem sem rosto”. É que nenhum serviço de contraespionagem jamais conseguiu fotografá-lo. Wolf chefiou a polícia secreta da Alemanha Oriental, controlando mais de 100 agentes espalhados pelo mundo. Em 1990, quando a Alemanha Ocidental e Oriental voltaram a ser um só país, Wolf fugiu para escapar da prisão, mas acabou se entregando algum tempo depois.

Material com direitos autorais

Richard Sorge

Foi o espião soviético mais famoso da Segunda Guerra Mundial. Disfarçado de jornalista, ele trabalhou para um jornal alemão na cidade de Tóquio, no Japão. Lá, conseguiu valiosas informações. Sorge avisou seu país que os alemães planejavam uma invasão, informando a data, a hora e as armas do ataque. Nada adiantou. Seu chefe não acreditou em uma só palavra do que ele disse. Resultado: os alemães pegaram todo mundo de surpresa.



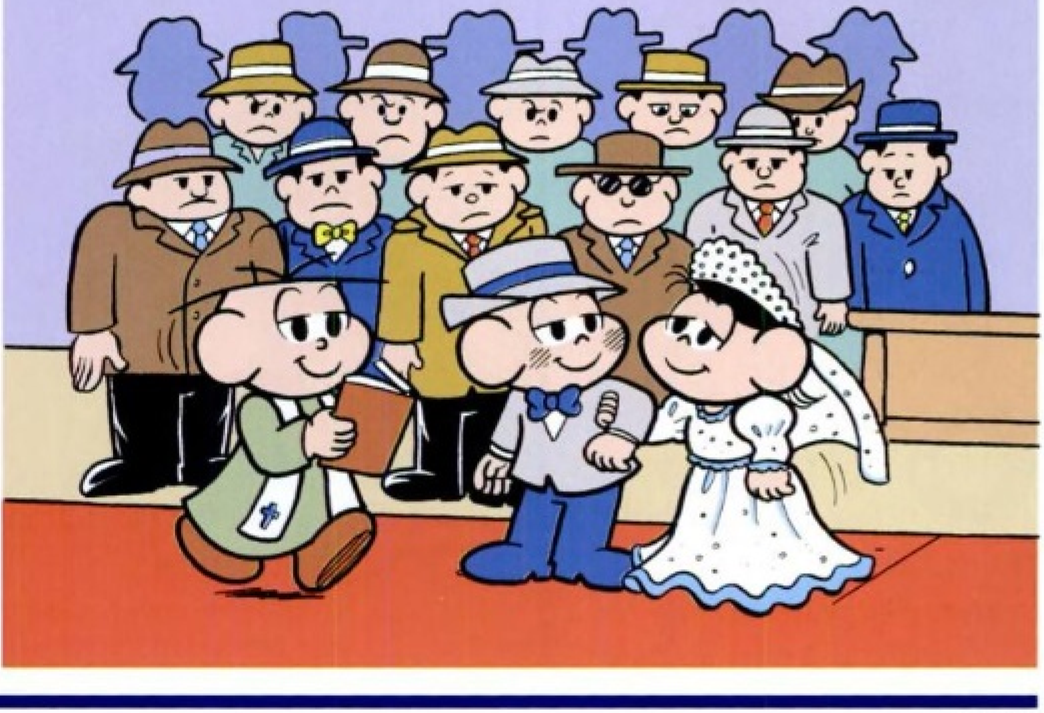
Espiãs de Saia

Mata Hari

Fiu, fiu! Esta espiã era uma mulher belíssima e tirava qualquer um do sério. Começou como dançarina em Paris e arrancava suspiros da platéia quando se apresentava. Durante a Primeira Guerra Mundial, espionou para a França e para a Alemanha ao mesmo tempo. Ela usava todo o seu charme para conquistar homens importantes e assim conseguir as informações que precisava. Ninguém resistia! Tornou-se a espiã mais famosa da história da espionagem.

Cynthia

Era uma espiã muito bonita que, na verdade, chamava-se Amy Elisabeth Thorpe. Nasceu nos Estados Unidos, mas trabalhou para o serviço secreto britânico durante a Segunda Guerra Mundial. Sua principal estratégia era namorar militares para descobrir seus planos. Tudo ia muito bem até que ela caiu na própria armadilha: apaixonou-se por um capitão inimigo. Para casar com Cynthia, ele mudou de lado na guerra. Os dois formaram uma superdupla de espiões e... foram felizes para sempre!



Os Ninjas

Os ninjas eram uma espécie de agentes secretos. Trabalhavam para os *shoguns*, homens poderosos do Japão, muito tempo atrás.

Desde pequenos, eles estudavam artes marciais com os maiores mestres no assunto. Aprendiam a caminhar nas pontas dos pés e a movimentar-se por um caminho cheio de galhos sem fazer o menor ruído. Eram mestres no disfarce: desapareciam em segundos, camuflando-se em qualquer lugar.

Há muitas lendas sobre os ninjas. Dizem que podiam caminhar sobre as águas e tornar-se invisíveis para conseguir as informações que os chefes pediam.

Material com direitos autorais

Tinta Invisível

Material com direitos autorais

Você precisa enviar uma mensagem secreta? Que tal despistar todo mundo com a tinta invisível?

Esprema o limão no copo. Mergulhe a pena da caneta no suco e use-o como tinta. Você também pode escrever a mensagem com a ponta de um palito.

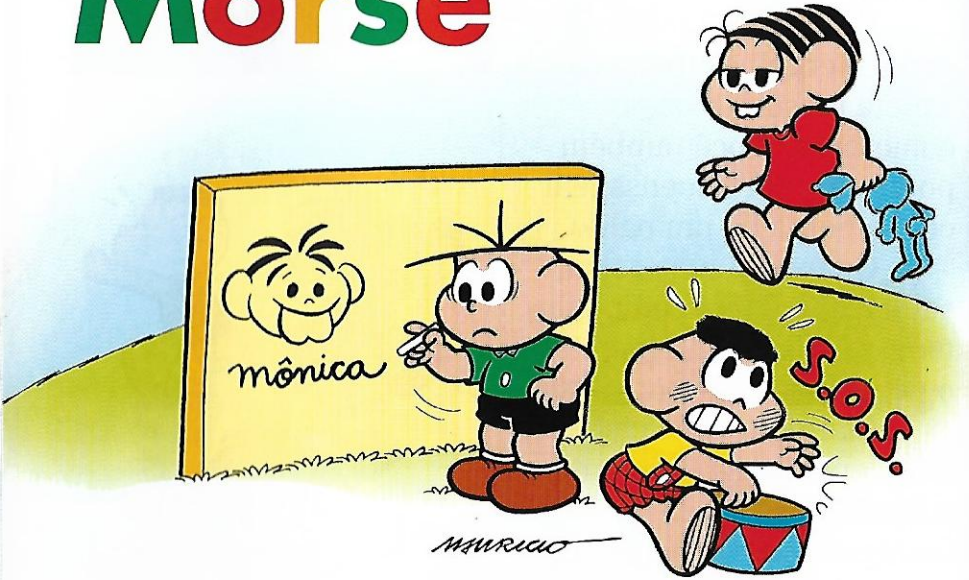
Quando o suco secar, seu recado ficará completamente invisível. Aí, mande-o para o seu contato.

Claro que uma carta em branco pode levantar suspeitas se cair em mãos inimigas. Você pode disfarçar ainda mais, escrevendo uma mensagem qualquer com tinta comum e, nas entrelinhas, a verdadeira, com a tinta invisível.

Para ler a mensagem, é só pôr o papel próximo do calor de uma lâmpada acesa. Depois de alguns minutos a tinta aparece.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 folha de papel
- 1 caneta tinteiro com a pena limpa ou 1 palito
- 1 limão
- 1 copo

Código Morse



É o código mais famoso do mundo. Ele foi inventado em 1838, por Samuel Morse, que usou uma combinação de sinais curtos (pingos) e longos (traços) para representar letras e números.

Há várias maneiras de transmitir uma mensagem em código morse. Quer aprender?

Usando um tambor, cano de metal ou lata, você pode "bater" a mensagem. Cada intervalo entre as

batidas no tambor representa um sinal morse.

Bata o código fazendo uma pausa curta entre uma batida e outra para enviar um sinal curto. Faça uma pausa maior para enviar um sinal longo.

À noite, é melhor usar uma lanterna. Acenda e apague a lanterna rapidamente para um sinal curto e deixe-a mais tempo acesa para um sinal longo.

Decore algumas letras do alfabeto morse para passar a sua mensagem. Comece pelo S e pelo O. Assim, numa situação de perigo, você pode pedir ajuda com o sinal universal de socorro, o SOS (...—...).

Alfabeto Morse

A	•—	N	—•	1	•————
B	—•••	O	———	2	••———
C	—•—•	P	•——•	3	•••——
D	—••	Q	——•—	4	••••—
E	•	R	•—•	5	•••••
F	••—•	S	•••	6	—••••
G	——•	T	—	7	——•••
H	••••	U	••—	8	———••
I	••	V	•••—	9	————•
J	•———	W	•——	0	—————
K	—•—	X	—••—	?	••——••
L	•—••	Y	—•——	,	——••——
M	——	Z	——••	.	•— —•—

Estação Morse

Lixe a lata de refrigerante até tirar a tinta. Com a ajuda de um adulto, abra a lata e corte duas tiras de 10 cm de comprimento (desenho 1).

Corte o fio ao meio. Abra as pontas dos dois lados dos fios e desencape-as (desenho 2). Enrole as oito pontas nas tachinhas (desenho 3).

Fixe os fios e as duas lâminas de alumínio com as tachinhas (desenho 4). Prenda as pilhas usando tirinhas de alumínio (desenho 5). Encoste a lâmpada na ponta de uma pilha, prendendo-a com mais uma tira (desenho 6).

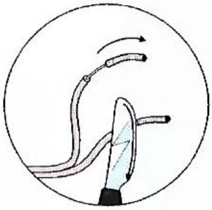
Para brincar com a estação, pressione as tiras maiores contra as tachinhas emitindo sinais luminosos curtos e longos.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

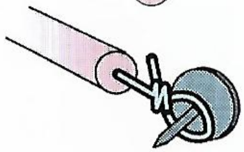
- 2 tábuas de 15 cm x 7 cm
- 4 pilhas pequenas
- 2 lâmpadas de 3 volts
- 6 m de fio duplo fino
- 1 lata de refrigerante
- tachinhas
- 1 lixa

1

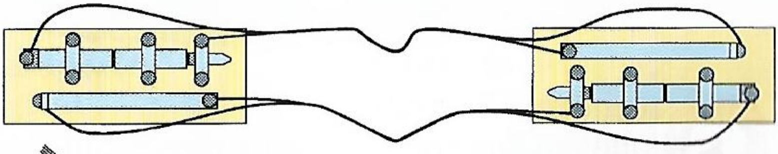
2



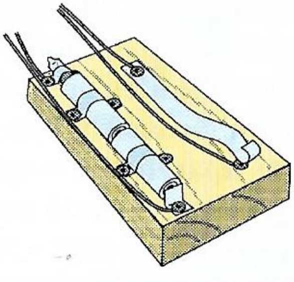
3



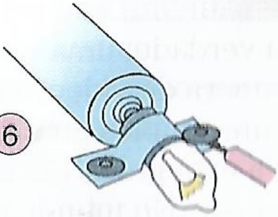
4



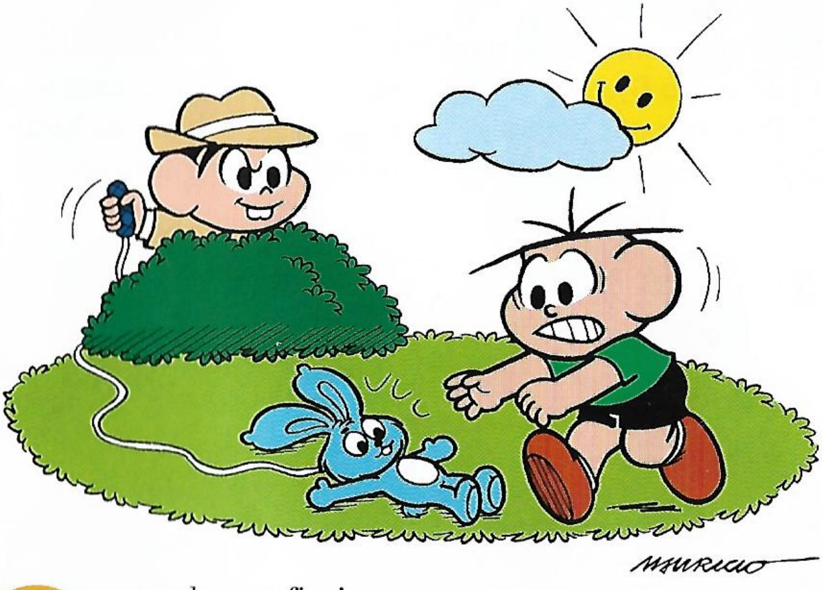
5



6

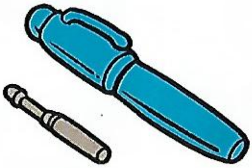


Parafernálias Secretas



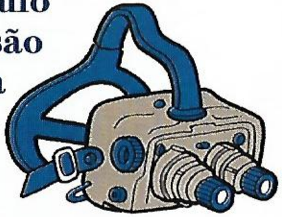
Quem desconfiaria que um inocente ursinho de pelúcia é, na verdade, uma poderosa câmera de vídeo? Ou que um simples guarda-chuva está gravando uma conversa? No mundo da espionagem tudo isso é possível. Há até lojas especializadas nessas engenhocas. Aqui vão alguns aparelhinhos que facilitam a vida de qualquer espião.

● Caneta-gravador



Grava conversas a vários metros de distância.

● Binóculo para visão noturna



Para enxergar no escuro.

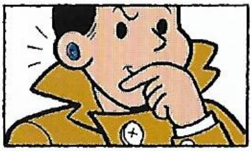
● Alterador de voz digital

Disfarça a voz das pessoas. Homens ficam com voz de mulher e vice-versa.

● Câmera secreta

Maleta comum com uma câmera de vídeo escondida.

● Espião de ouvido



Conjunto de minúsculos fone e microfone. O primeiro é colocado no ouvido do espião e o segundo escondido na lapela do casaco ou na gravata.

● Antena de filmar

Parece uma antena comum de carro, mas tem uma microcâmera na ponta, que filma tudo o que acontece ao redor.

Mensagens Secretas

Os espiões usam códigos secretos para se comunicar. Assim, no caso de alguma informação cair nas mãos erradas, ela continuará em segredo. A codificação é tão importante para a espionagem que existem agentes especializados em bolar novos códigos e, claro, decifrar os do inimigo.

Há várias maneiras de codificar uma mensagem. Veja só:

Conto do Céu

Esse truque foi inventado há muito tempo pelos soldados espartanos, da Grécia antiga:

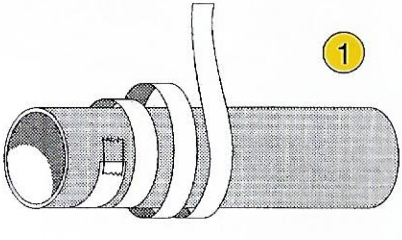
Corte uma tira de papel. Prenda uma das pontas no bastão com fita adesiva. Enrole e prenda a outra ponta (desenho 1). Escreva a mensagem em todo o comprimento do bastão (desenho 2).

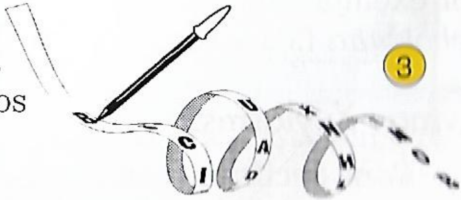
Ao soltar a tira, a mensagem perde o sentido e só pode ser lida quando for enrolada novamente num bastão igual ao que você usou.

Para confundir ainda mais o inimigo, preencha os espaços em branco do papel com outras letras quaisquer (desenho 3).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- papel
- caneta
- fita adesiva
- um bastão (pode ser um pedaço de cabo de vassoura, um rolo vazio de papel toalha ou um tubo qualquer)
- tesoura





Alfabeto Invertido

Os espiões costumam criar um alfabeto próprio ou inverter as letras do alfabeto oficial.

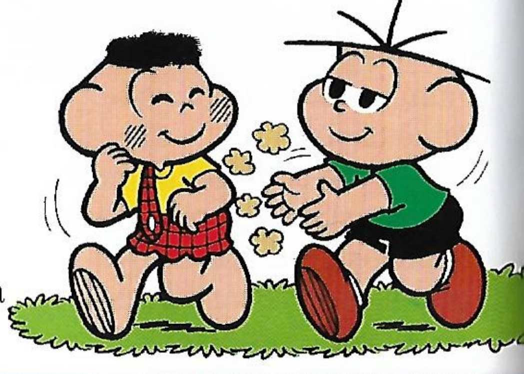
Escreva o alfabeto. Logo abaixo, escreva novamente só que ao contrário.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

Para codificar uma mensagem, troque as letras do alfabeto oficial pelas letras correspondentes do invertido, ou seja, o A passa a ser Z, o B passa a ser Y e assim por diante. Por exemplo, *agente Cebolinha* fica assim:

ztvmgv Xvylormsz

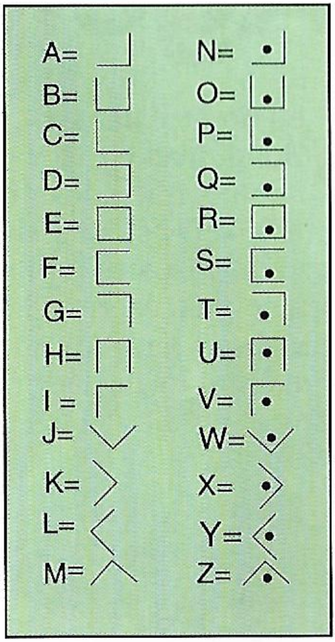
Para decifrar, repita a operação ao contrário.

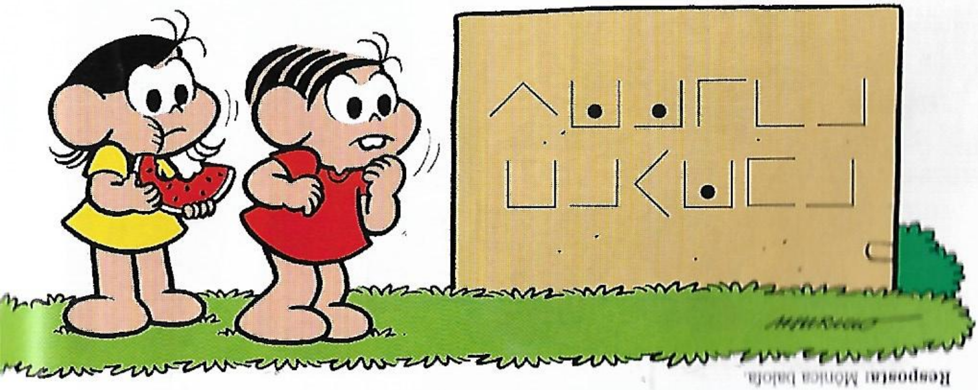


Código de Linhas e Pontos

Aqui, as letras do alfabeto são representadas por linhas e pontos. Na hora de escrever a mensagem, olhe no quadro ao lado e copie o símbolo que corresponde a cada letra que você quer usar.

Mas antes disso, que tal tentar decifrar a palavra que o Cebolinha escreveu no muro aí embaixo?





Resposta: Mônica balofa.

Agente 007

Seu nome é James Bond, mas ele ficou conhecido como agente 007. O espião mais famoso de todos os tempos foi criado pelo escritor Ian Fleming, que se inspirou num agente de verdade para criar o personagem.

Foto: Editora Globo

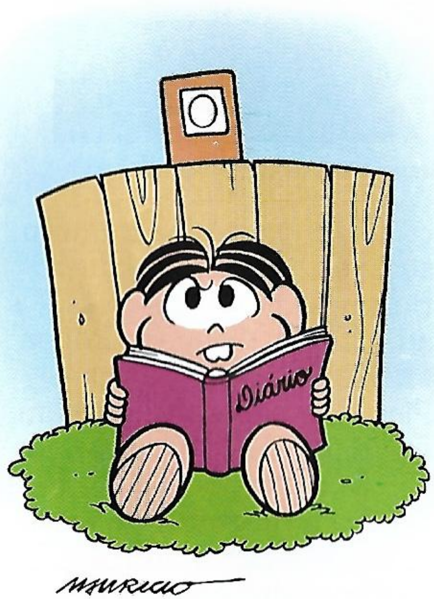
Sean Connery foi um dos atores que viveram o agente 007 no cinema.

Bond trabalha para o serviço secreto britânico enfrentando os mais terríveis malfeitores. Em cada missão, ele aparece com um novo truque: uma caneta que dispara, abotoaduras explosivas ou um carro superequipado. Outra arma de 007 é o seu charme, capaz de amolecer o coração de qualquer vilã.

Depois de fazer muito sucesso nos livros, James Bond estourou nas telas. Os atores Sean Connery, Roger Moore, Timothy Dalton e Pierce Brosman interpretaram o agente. Tanto no cinema como nos livros, 007 sempre arrisca a própria vida para garantir a paz mundial e... bastante diversão.

Periscópio

Com este periscópio, você pode espionar por cima de muros, através de janelas ou atrás de árvores sem levantar nenhuma suspeita.



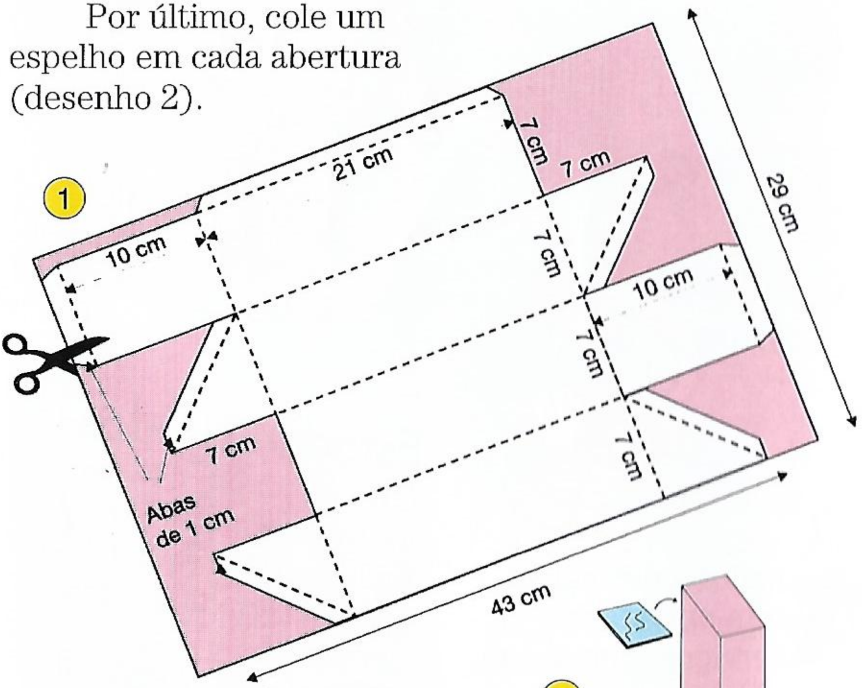
Copie o molde do periscópio seguindo todas as medidas (desenho 1). Recorte e pinte nas cores que quiser. Dobre o molde nas linhas pontilhadas e cole as abas nos lugares indicados. Espere secar.

Por último, cole um espelho em cada abertura (desenho 2).

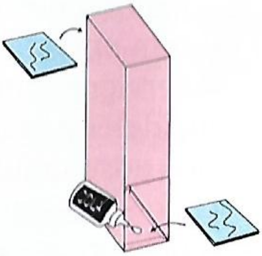
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 folha de papel cartão
- 2 espelhos de 7 cm x 7 cm
- cola
- tinta guache

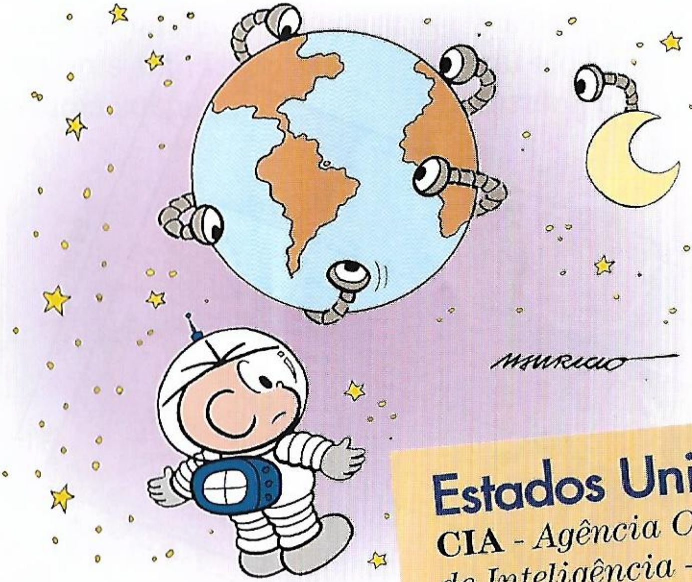
1



2



Serviços Secretos



A maioria dos países tem um ou mais serviços secretos. O trabalho deles é xeretar os segredos dos inimigos e também caçar espiões de outros países.

Estados Unidos

CIA - *Agência Central de Inteligência* - É o maior serviço secreto do mundo. Tem uns 3.000 agentes.

FBI - *Agência Federal de Investigação* - Faz a contra-espionagem.

Rússia

KGB - *Comitê de Segurança do Estado* - Serviço secreto russo que ficou famoso durante a "Guerra Fria", quando os Estados Unidos e a União Soviética eram inimigos mortais. Depois que os estados da União Soviética se separaram, em 1991, a KGB deixou de existir. Cada país

criou seu próprio serviço secreto. Na Rússia, ela foi trocada pelo Ministério Russo de Segurança.

Israel

Shin Bet - *Serviço de Segurança e Contra-Espionagem* - Cuida da segurança do país e caça os espiões inimigos.

Mossad - *Departamento de Inteligência e Serviços Especiais* - É quem faz a espionagem.

ABC do Espião

Agente secreto - outro nome para espião.
Agente duplo - espião que trabalha para dois países ao mesmo tempo.
Ambulante - espião que usa *walkie-talkie*.

Bandeira falsa - espião ou operação disfarçada para parecer que pertence a outro país.

Caça-espião - agente que caça espiões.
Caixa postal - lugar secreto onde um espião deixa informações para outro.
Codificar - colocar uma mensagem em código.
Codinome - nome falso pelo qual o espião é conhecido no serviço secreto.
Cola - espião encarregado de seguir outro espião.
Contra-espionagem - serviço de proteção contra espionagem e sabotagem.

Decodificar - ler uma mensagem codificada.

Espia - espião fotógrafo.

Falsário - pessoa que falsifica passaportes e documentos de identidade.

Grampear - ouvir ou gravar conversas telefônicas secretamente.

Hospital - prisão.

Inteligência - serviço de espionagem.

Mancha - espião que se infiltra entre o inimigo para roubar seus segredos.

Queimado - espião que foi descoberto.

Rede de espionagem - equipe de espiões.

Sombra - seguir discretamente o inimigo.

ÍNDICE

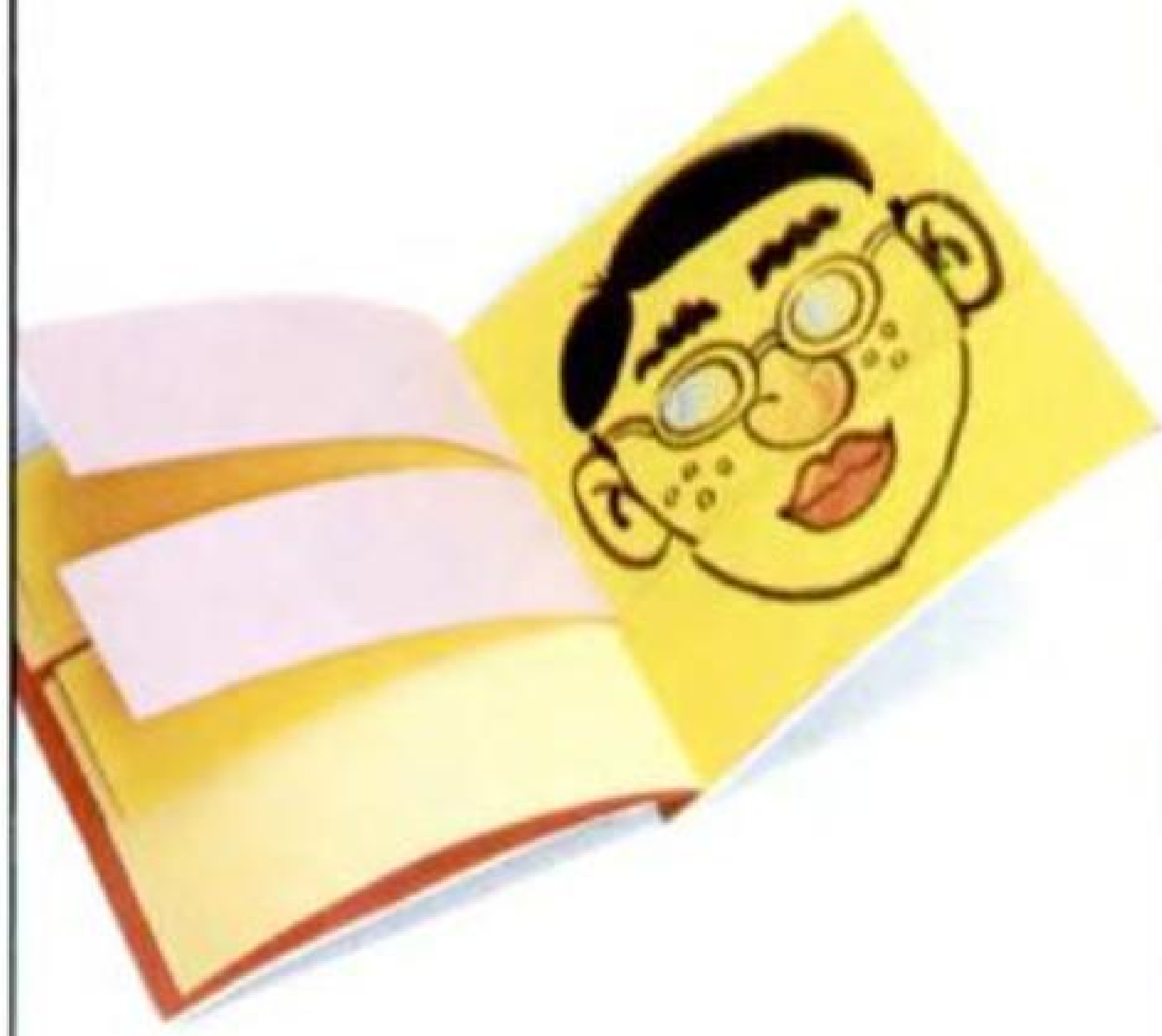
Piratas

Piratas e Corsários....................8
Quer Virar Pirata?....................12
Assim Viviam os Piratas..........15
Pirata da Perna de Pau...........20
A Balada do Capitão Kidd.......22
Piratas Famosos......................24
Bandeiras Piratas....................29
Faça uma Jolly Roger.............32
Esconderijos Piratas...............34
Menu de Pirata........................36
Banquete Pirata.......................38
Espada....................................40
Arca do Tesouro.......................42
Caça ao Tesouro......................44
Peixinhos do Mar.....................46
Mulheres Piratas.....................48
Moda Pirata............................50
Nós de Marinheiro..................52
O Encanto das Sereias............54
Luneta....................................56
Ordem no Navio......................58
ABC do Pirata.........................60
Peter Cebolinha.......................63

Material com direitos autorais

Detetives

Elementar, Meu Caro Leitor!..70
O Escritório..........................72
Tudo Que um Detetive
Precisa...............................74
O Caso do Coelhinho..............76
Algemas...............................78
Impressões Digitais................80
Tirando Digitais.....................82
Pegadas...............................84
Molde de Pegadas..................86
De Quem São as Pegadas........88
Atenção, Detetive
José Paulo Paes...................90
Sherlock Holmes....................92
Detetive...............................94
Retrato Falado.......................96
Agência Pinkerton..................98
Trriimm!.............................100
Mensagens em Código..........102
O Astro Detetive..................104
ABC do Detetive..................106

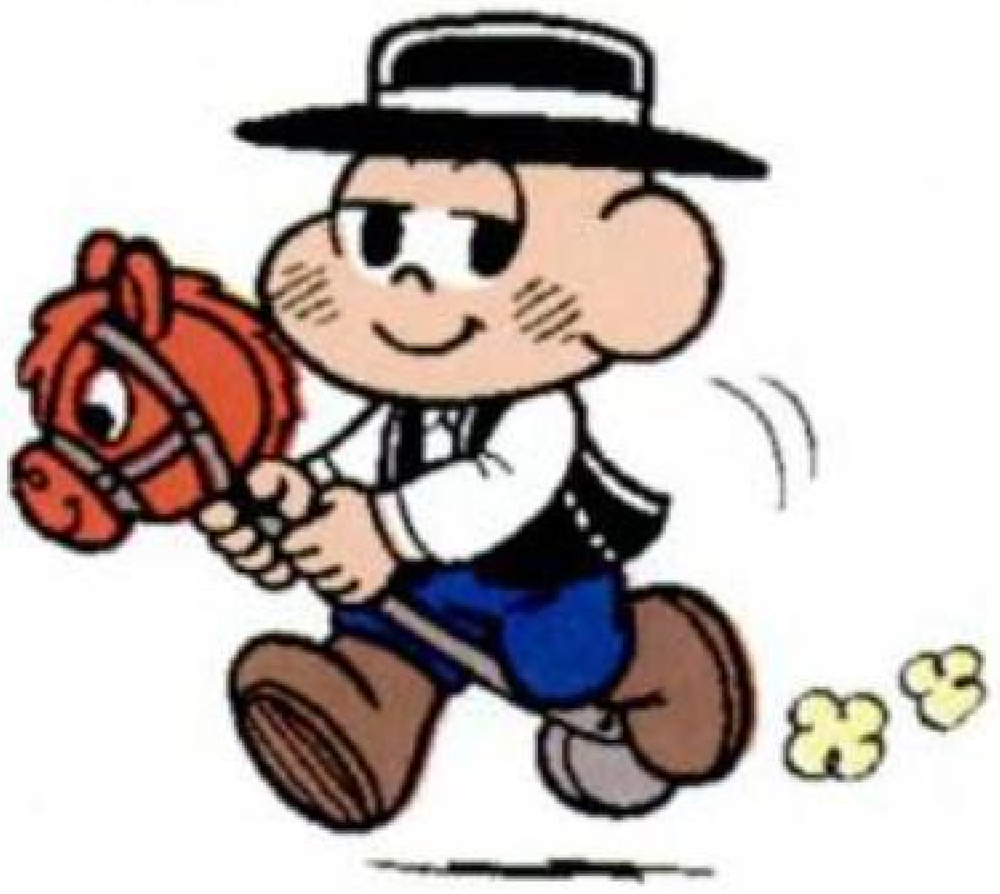


Cowboys

Bang! Bang!........................110

Material com direitos autorais

Mocinhos Famosos................112
Bat Masterson.......................114
Moda Faroeste......................116
Hora do Rancho....................118
Delícias do Oeste..................120
Procurados...........................122
João e Maria
Chico Buarque de Holanda...124
Mim, Pele-Vermelha.............126
Totem...................................128
Papo de Índio........................130
Cocar...................................132
Aí, Mocinho!.........................134
Búfalo Bill............................138
Oh! Suzana...........................140
Jane Calamidade...................142
ABC do Cowboy....................144



Exploradores

Explorando o Mundo...........148
Qual Roupa?.........................150
Barraca................................152
Guia do Explorador..............154
Exploradores Famosos........156
O Homem das Neves............162
Aventura na África..............164

Material com direitos autorais

O Leão
Vinícius de Morais............166
Desenhando na Selva...........168
Olha a Cobra!........................170
Pavê Chita..........................172
Jangada de Palitos................174
A Amiga dos Gorilas.............176
Amyr Klink, o Viajante.........178
ABC do Explorador..............184

Espiões

O Mundo Secreto dos
Espiões.................................188
Disfarce a Toda Prova..........190
Espiões Famosos..................194
Espiãs de Saia.....................198
Os Ninjas..............................200
Tinta Invisível.......................202
Código Morse........................204
Estação Morse......................206
Parafernálias Secretas.........208
Mensagens Secretas...........210
Agente 007...........................214
Periscópio............................216
Serviços Secretos................218
ABC do Espião.....................220

Material com direitos autorais

EDITORA GLOBO

DIRETORIA: Diretor-Executivo Juan Ocerin
Diretora Unidade de Negócios Infantis Lucia Machado
Diretor Comercial e Marketing Angelo de Sá Jr.
Diretor de Finanças e Recursos Frederic Zoghaib Kachar
Diretor de Mercado Leitor Leonardo Teshima

REDAÇÃO:
Editora: Arlete Alonso - aalonso@edglobo.com.br
Editoras-assistentes: Luciane Ortiz de Castro - lcastro@edglobo.com.br, Maria Cecília Bassarani - mbassara@edglobo.com.br
Chefe de Arte: Adriana Bertolla Silveira
Diagramadores: Elias A. Azevedo, Erick Santos, Fernando Makita, Silvana Papa
Assistente de Redação: Claudia Arruda
Secretários de Produção: José Roberto dos Santos, Octavia Yamashita
Colaboradores: Cleunice Rocha (adaptação de partituras), João Antonio Ramos (fotos), Paulo Nilson (brinquedos e esquemas), Pepe & Moraes (produção fotográfica) Maria Carolina Betioli (pesquisa), Mônica Pina (texto), Vera Caputo (tradução)
Agradecimentos: All Star, Arueira Antiquário, Brinquedos Lorena, Depósito de Antigüidades e Papelão, Lego, Mário Gás, MCS e Cedoc

© 2004 Mauricio de Sousa Produções. Todos os direitos reservados.
Edição autorizada para Editora Globo S/A, com exclusividade para a língua portuguesa.
© 2004 Editora Globo S.A. Todos os direitos reservados.
Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta edição pode ser utilizada ou reproduzida – por qualquer meio ou forma, seja mecânico ou eletrônico, fotocópia, gravação etc. – nem apropriada ou estocada em sistema de banco de dados, ou processo similar, sem a expressa autorização da editora.

EDITORA GLOBO S.A.
Av. Jaguaré, 1.485, CEP 05346-902, São Paulo, SP, Brasil
Tel.: (11) 3767-7000
www.editoraglobo.com.br

MAURICIO DE SOUSA EDITORA

Presidente: Mauricio de Sousa
Diretoria: Alice K. Takeda, Charles Bluwol, Márcio R. A. Souza, Mônica S. e Sousa, Yara Maura Silva

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
Diretoria Executiva: Alice Keico Takeda
Redação: Mauricio de Sousa, Emerson B. Abreu.
Colaboradores: Elisabeth M. B. Sena, Evandro Alves, Flávio T. de Jesus, Felipe C. Ribeiro, Gerson L. B. Teixeira, João E. Xavier, Luiz Gustavo F. Teixeira, Marcelo B. Lacerda, Patrícia Machado, Paulo R. Back, Robson B. Lacerda **Desenho:** Laura C. Ferraz, Sidnei L. Salustre **Colaboradores:** Altino O. Lôbo, Carlos A. Pereira, Emy T. Y. Acosta, Enrique Valdez, José Aparecido Cavalcante, Lino Paes, Olga M. Ogasawara, Ricardo Roásio, Roberto M. Pereira **Arte-Final:** Paulo R. M. Costa, Patrícia L. Zaccarias, Romeu T. Furusawa, Sérgio T. Graciano, Tatiana M. Santos. **Colaboradores:** Clarisse H. Tanizawa, Cristiane Colheado, Cristina H. Ando, Jaime Podavin, Kazuo Yamassake, Lilian A. Almeida, Marco A. Oliveira, Marcos Fernando Silva, Reginaldo S. Almeida, Rudinei C. Acosta, Viviane Yamabuchi, Wagner Bonilla **Letras: Colaboradores:** Carlos Kina, Eliza T. K. B. Lacerda **Acabamento:** A. Mauricio Sousa Neto **Cor:** Miriam S. Tominaga, Vidimar G. Santos **Assistentes de Arte:** Adriano N. de Sousa, Marcelo H. Kulaga, Reginaldo Graciano **Coordenação de Arte: Colaboradora:** Maria de Fátima A. Claro **Merchandising – Diretora Executiva do Estúdio:** Alice K. Takeda **Diretor de Arte: Colaborador:** Ricardo Machado **Designer: Colaboradora:** Emy T. Y. Acosta

ESTÚDIOS MAURICIO DE SOUSA
Rua do Curtume, 745 - Bloco F - CEP 05065-001, São Paulo, SP, Brasil
Tel.: (11) 3613-5000
www.monica.com.br

Back Old
Mônica

Tudo sobre a vida dos piratas e a história de Peter Cebolinha contra o terrível Capitão Gancho

Descubra os truques dos grandes detetives e resolva os casos mais difíceis

Conheça o Velho Oeste e o bangue-bangue entre mocinhos e bandidos

Viaje pelo mundo dos exploradores e divirta-se com jogos, brincadeiras, versos e cantigas

Como preparar disfarces incríveis e montar o seu próprio equipamento de espionagem

ISBN 85-250-3298-0

9 788525 032980

Material com direitos autorais